KONKURSY! DO WYGRANIA 30 GIER! RELACJA Z TARGÓW E3

ZAPOWIEDZI • RECENZJE • SOLUCJE • HARDWARE • KONKURSY

PC GAMER

Gry Komputerowe

lipiec 2000 • cena 5.50 zł • index 324329 • issn 1230-9044

7/00

RECENZJA

GROUND CONTROL

KREW I ZWYCIĘSTWO! TYLKO ONO SIĘ LICZY.

UWAGA! GRA ZA DARMO! CZYTAJ STR. 85 •••

ZRECENZOWANE!

NASCAR 2000, WEHIKUŁ CZASU
ULTIMA ONLINE: RENAISSANCE
FLYING HEROES, SOULBRINGER
AZTEC PL, DRAGONFIRE PL

RECENZJA

DOGS OF WAR

NAJTWARDSZY PRODUKT W HISTORII STRATEGII CZASU RZECZYWISTEGO!



OBSZERNE PREVIEW!

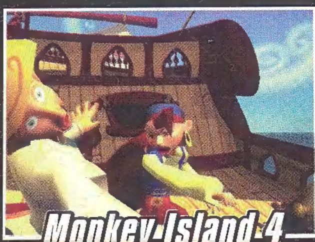
HALO

MOCNIEJ, WIĘCEJ, PIĘKNIEJ! TO MOŻE BYĆ RTS ROKU!

MDK 2

MAX, DR FLUKE I KURT POWRACAJĄ!

Zapowiedzi


Monkey Island 4


C&C: Red Alert 2


Project Eden


Max Payne

OD REDAKCJI...

Już wakacje! Można wreszcie odpocząć od budy, belfrów i całego tego szkolnego zgiełku. Nam jednak przyjdzie pracować w pocie czoła, albowiem ktoś musi tyrać, by odpoczywać mógł ktoś... W wakacje będziemy z Wami! W sierpniu spodziewajcie się normalnych wydań, ale również Edycji DVD wyładowanej po brzegi świetnym materiałem. Z całą pewnością menu krążka zostanie rozbudowane o nowe, atrakcyjne pozycje i jeszcze wystarczy miejsca na wszystkie demka które ukazały się w okresie ostatnich dwóch miesięcy. Nie zapomnimy oczywiście o pełnych wersjach gier! Kto nie posiada jeszcze napędu DVD, gdyż wątpi czy kiedykolwiek będzie mógł go w pełni wykorzystać, zapewniamy, że dzięki Edycji DVD Gier Komputerowych, będzie to wreszcie możliwe!

Kilku naszych najlepszych autorów zostało oddelegowanych do nowego projektu, a mianowicie pisma PC SOLUTION, które jak sama nazwa wskazuje, zawierać będzie solucje, czyli rozwiązania gier. Ten nowy magazyn powinien stanowić znakomite uzupełnienie dla naszego miesięcznika w którym, jak sami widzicie, przeważają recenzje. Wszyscy poszukujący naprawdę solidnych poradników powinni zainteresować się naszą nową propozycją zwłaszcza w wakacje, bo czas sprzyja dłuższym nasiadówkom przy komputerze, a porządny poradnik do gier, to jest TO!

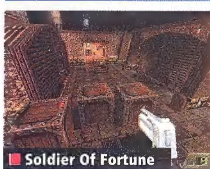
Czepiamy się tych wakacji, bo wiemy, że nie każdemu będzie dane odpoczywać gdzieś na Kanarach czy Lądku Zdroju, a trzeba będzie zwyczajnie kiblować w domu. Tym wszystkim polecamy częstsze spotkania z nami, nie tylko raz w miesiącu. Aby to jednak było możliwe trzeba mieć dostęp do Internetu i wstukać adres www.grykomputerowe.pl. Czeka tam na Was bogaty serwis internetowy prowadzony przez starych znajomych z gazety. Serwis uaktualniany jest codziennie, więc zapraszamy każdego pogodnego (i niepogodnego) dzionka do złożenia nam wizyty. Będzie nam niezmiernie miło! Wszystkim Czytelnikom redakcja Gier Komputerowych życzy udanych wakacji!!!

REDAKCJA MIESIĘCZNIKA „GRY KOMPUTEROWE" OGŁASZA NABÓR NOWYCH RECENZENTÓW. WARUNKI: MIEJSCE ZAMIESZKANIA WARSZAWA I OKOLICE. TALENT, DOBRA ZNAJOMOŚĆ GIER NA PC. KONTAKT (0-22) 815-42- 20

ZAPOWIEDZI


HALO

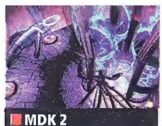
PORADY


Soldier Of Fortune

STAŁE DZIAŁY


Retro: Broken Sword 2

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W LIPCU...


MDK 2


Ground Control


Dogs Of War


Wehikuł Czasu

Gry Komputerowe

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 7/2000 (72)
rok ósmy

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.grykomputerowe.pl

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadzący)
Romuald Wawrzyniak
Krzysztof Kiełmiński (CD Manager)

WSPÓŁPRACA
Bartosz Nuckowski (Bartek), Jacek Pietruszczak (Baron Jack), Patryk Leszczyński (gRoovy), Piotr Stasiak (Piotres), Maciej Waszkiewicz

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Magdalena Kotulska

ŁAMANIE
Computer Graphics Studio

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: reklamacje@cgs.com.pl


14° East


QUICKSILVER
SOFTWARE, INC.


Interplay

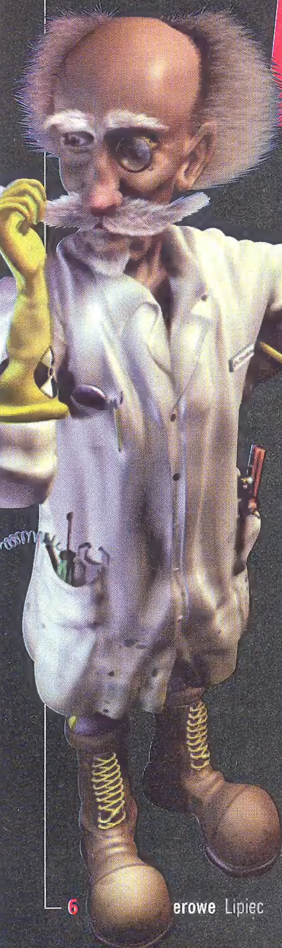
NA CD

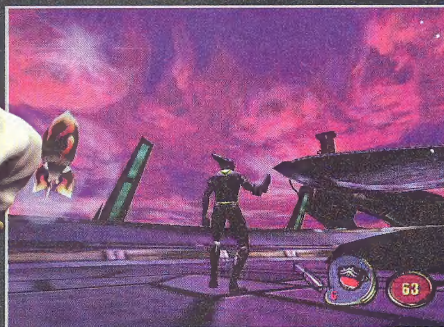
W tym miesiącu czekają na Was szczególnie znakomite kąski. Zastosowaliśmy się bowiem do zasady, wedle której jakość ma górować nad ilością. Stąd niewielka ilość dem na naszym lipcowym kompakcie. Ale warto zauważyć, że są to dema naprawdę dobre, z których większość ma bardzo dużą objętość. KRZYCHOO

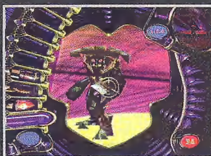
CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows 95/98.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i czwartki w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

MDK 2







INTERPLAY
P233, 64MB RAM, WIN 95/98

Oto gra wprost od ludzi, którzy stworzyli przebojowy „Baldurs Gate". „MDK 2" jest kontynuacją hitu sprzed trzech lat. Pierwsza część tego produktu dostawała bardzo wysokie oceny we wszystkich liczących się gazetach o grach, w tym również i w naszej.
Główną innowacją w stosunku do poprzednich części jest to, iż oprócz Kurta Hectica, będziemy także sterowali poczynaniami tlącego cygaro psa Maxa i doktorka o nazwisku Hawkins. Po odpaleniu gry nie mogłem się oprzeć wrażeniu, że stworzona ona została głównie dla młodszych graczy. Ujrzałem bowiem komiksową grafikę okraszoną zabawnymi tekstami. Jednak już po krótkiej chwili grania przekonałem się, że to tylko pozory. Gra jest bowiem, tak jak poprzedniczka prawdziwą, trudną i wymagającą myślenia zręcznościówką.
Kamera przedstawia akcję zza pleców bohatera, jedynie przy przełączeniu w tryb snajperski widok zmienia się na ten z pierwszej osoby. Cała reszta to czyste TPP. Grafika oraz dźwięk zasługują na bardzo wysokie noty, o czym będziecie się mogli przekonać odpalając poniższe demo.

KLAWISZOLOGIA:

KURSOR W GÓRĘ – do przodu
KUROSR W DÓŁ – do tyłu
Z – w lewo
X – w prawo
KURSOR W LEWO – strafe w lewo
KURSOR W PRAWO – strafe w prawo
HOME – spojrzenie w górę
END – spojrzenie w dół
PRAWY PRZYCISK MYSZY – skok
LEWY PRZYCISK MYSZY – strzał
F6 – szybki save
F7 – szybki load



GROUND CONTROL



SIERRA
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Trzeci wymiar na dobre zadomawia się w strategiach czasu rzeczywistego, czego doskonałym dowodem jest „Ground Control". Tym razem przyjdzie Ci stanąć po stronie jednej z dwóch światowych, politycznych organizacji. Wojna jest rzeczą wręcz przyrodzoną rasie ludzkiej. I nigdy się to nie zmieni. Demo, oprócz misji zawiera bardzo przyjazny Tutorial, który od samego początku oprowadzi Cię po świecie gry.



KLAWISZOLOGIA:
F1–F12 – wybór oddziałów
BACKSPACE – wybór APC
S – wybór wszystkich oddziałów
D – cofnięcie wyboru
SHIFT – rozkaz tworzenia formacji
CTRL – rozkaz wstrzymania ognia
ALT – rozkaz zatrzymania się
SPACJA – anulowanie rozkazu
E – użycie specjalnego wyposażenia
W – użycie specjalnej broni
KURSORY – ruch kamery

VIRTUAL SKIPPER

DURON
P200, 32MB RAM, WIN 95/98



Zasmakuj prawdziwej przygody! Oto coś dla prawdziwych żeglarzy, albo dla takich, co żeglować by chcieli, a nie pozwalają im na to rozmaite dolegliwości żołądkowo–gorączkowe, zwane potocznie chorobą morską. W tym realistycznym symulatorze żaglówki będziesz miał sposobność pokierowania ku zwycięstwu pełną werwy załogą żeglarzy. Gra nie grzeszy dynamizmem, ale fanom wielkiej wody na pewno przypadnie do gustu.

LEMMINGS REVOLUTION



TALONSOFT
P266, 64MB RAM, Karta 3D

No i znów będziesz musiał zaopiekować się stadem milutkich, głupiutkich i bezbronnych Lemingów. Ponownie będziemy musieli ratować te pocieszne istotki z rąk krwiożerczych łasic czyhających na ich słodkie ciałka. Co się zmieniło w stosunku do poprzednich wersji? Głównie wykonanie, ponieważ generalny pomysł i sposób rozgrywki pozostał ten sam. Tym razem jednak terenem naszych zmagań będą wielkie wieże, kryjące w sobie i na zewnątrz setki pułapek. Bądźcie twardzi!

KLAWISZOLOGIA:
Grę obsługujemy praktycznie w całości tylko za pomocą myszki.

STAR TREK: ARMADA



ACTIVISION
P200, 32MB RAM, WIN 95/98

Jest to pierwsza, trójwymiarowa strategia czasu rzeczywistego oparta na motywach filmu „Star Trek". Na szczęście w tym przypadku „pierwsza" nie oznacza „nie udana". Wręcz przeciwnie – gra wydaje się być jedną z lepszych w swoim gatunku. I to nie tylko dla fanów „Star Treka". To prawdziwa epika kosmiczna!

KLAWISZOLOGIA:
CTRL–F1 – minimalizuje/włącza mapkę
CTRL–F2 – minimalizuje/włącza monitor statku
CTRL–F3 – minimalizuje/włącza prędkość
CTRL–F4 – minimalizuje/włącza okienko cynematyczne
CTRL–F5 – minimalizuje/włącza menu przycisków
CTRL–F6 – minimalizuje/włącza menu komend
ALT F1–F7 – minimalizuje/włącza elementy interfejsu
CTRL–F9 – włącza domyślny wygląd interfejsu
ENTER – okienko rozmów
CTRL–X – włącza menu główne i pauzuje grę
G – włącza siatkę
PAUSE – pauzuje grę
E – wybór wszystkiego na ekranie
N – wybór następnej jednostki
CTRL–M – wyświetla cele misji
CTRL–ALT–Z – zrzut ekranu
SHIFT 0–9 – centruje ekran na wyszczególnionej jednostce
KURSORY – ruch kamery
H – centruje kamerę na bazie
+ / – – przybliża/oddala kamerę
A – atak jednostki
S – zatrzymanie jednostki
M – ruch jednostki

COMBAT MISSION BEYOND OVERLORD

BATTLEFRONT
P200, 16MB RAM, Karta 3D

„Combat Mission" jest w pełni trójwymiarową strategią turową rozgrywającą się podczas drugiej wojny światowej. Trzeba przyznać, że dość mało znana dotąd firma Battlefront zrobiła grę, która może spokojnie konkurować z produkcjami wielu innych, większych firm.

KLAWISZOLOGIA:
SHIFT–C – skalowanie jednostki
SHIFT–O – zajmowane budynki są przezroczyste
SHIFT–T – ukrywanie drzew
SHIFT–H – zasięg horyzontu
SHIFT–P – pokazuje wszystkie cele
SHIFT–V – pokazuje pojazdy
SHIFT–S – dźwięk
SHIFT–R – pokazuje dachy budynków
SHIFT–B – bazy jednostek
SHIFT–W – pogoda/mgła
KURSORY – ruch kamery
1–8 – wysokość kamery
< > – obroty kamery
/ – obrót kamery o 180 stopni
[ ] – zoom
TAB – blokuje widok na danej jednostce
ENTER – pokazuje szczegóły jednostki
+ – przenosi do kolejnej jednostki
– –przenosi do poprzedniej jednostki
ESC – przełączenie na pulpit Windows
ALT–B – cele scenariusza
ALT–S – zapis stanu gry
ALT–A – anuluje scenariusz
ALT–Q – szybka misja
ALT–G – przestawia jasność ekranu

WARLORDS BATTLECRY

SSI
P200, 64MB RAM, WIN 95/98

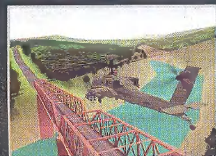
Kultowa niegdyś gra teraz powraca jako strategia czasu rzeczywistego. Tak jak niegdyś będziemy zarządzać państwem w wymiarze fantasy, gdzie brodate krasnoludy i zakuci w stal rycerze są na porządku dziennym. Oprócz nich mamy jeszcze demony, bestie, piekielników, wampiry... Proponujemy, byście sami ocenili czy udany jest to powrót. Przecież długo na niego czekaliśmy...





KLAWISZOLOGIA:
ESC – wstrzymuje wykonywane zadanie
A – atak
B – budowanie budynków
W – budowanie murów i wież
E (F,S) – reperacja (f – szybka, s – wolna)
F – panel formacji
KURSOR W LEWO – obrót formacji w lewo
KURSOR W PRAWO – obrót formacji w prawo
HOME – centruje na początkowej lokacji
P – patrol

ENEMY ENGAGED



EMPIRE
PII 266, 64MB RAM, WIN95/98

Usiądź za sterami jednego z tych wspaniałych militarnych śmigłowców i zmieć z powierzchni ziemi wroga. „Enemy Engaged" jest bardzo zaawansowanym technicznie symulatorem zaopatrzonym w realistyczny, a co za tym idzie, bardzo trudny model lotu. Daje on nam wyjątkową szansę na zapoznanie się z najnowszymi osiągnięciami myśli wojennej. Do wyboru będą klasyczne amerykańskie i sowieckie maszyny, jakie znalazły zastosowanie na współczesnym polu walki. Polecamy wszystkim odlotowcom.

REDAKCYJNE: CarZonE, EFPeP, NoName nr 4, Strona WWW Gier Komputerowych, Tipsy
PATCHE: Descent 3, Die Hard Trilogy 2, Field & Stream, Flying Heroes, Ground Control, Nascar 2000, Quake 3 Arena, Revenant, South Park Rally, Star Trek Armada, Unreal Tournament, Whell Of Time
PO STAREMU: Grand Theft Auto
DRIVERY: 3D Blaster GeForce 256, nVidia Detonators, nVidia Riva 128, Riva TNT, S3 Savage 4, S3 Trio 3D, S3 Trio V+, S3 Trio V2 DX, S3 Virge GX2, S3 Virge VX DX GX, Voodoo 1, Voodoo 2, Voodoo 3 2000/3000, Voodoo 3 3500, Voodoo Banshee
SHAREWARE: ACDSee 3.0, GetRight 4.12, ICQ 2000a, McAfee Virus Scan, MIRC 5.7, Power DVD, WinAMP 2.62, WinRar, WinZip 8

Pierwsze spojrzenie na...

C&C: RED ALERT 2

Chwili spokoju człowiek nie ma. Jak nie Tiberium, to inna czerwona zaraza zalewa świat.

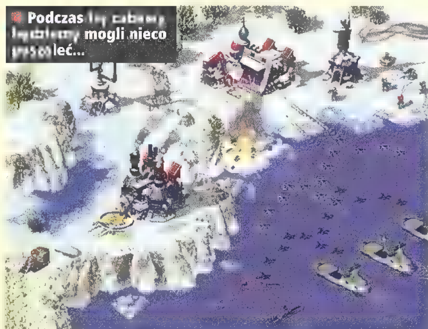
Zeppeliny? A przecież ta seria miała się rozwijać!



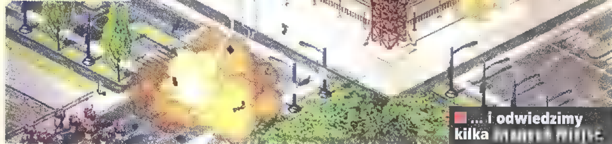
OGŁASZAMY CZERWONY ALARM, PONIEWAŻ...

- Westwood to gwarant najwyższej jakości.
- Mapy odwzorowują rzeczywiste miejsca - Paryż, Nowy Jork, Waszyngton.
- Zmodyfikowany voxelowy engine pozwoli skupić się na czystej akcji.
- Projektanci oddziałów po prostu przechodzą samych siebie w oryginalności.

PRODUCENT: WESTWOOD   WYDAWCA: EA   PREMIERA: GWIAZDKA



Podczas [illegible] mogli nieco [illegible]leć...



... i odwiedzimy kilka [illegible]

Konia z rzędem temu, kto z pamięci bez zająknięcia wymieni wszystkie gry, które ukazały się pod znaczkiem „Command & Conquer". Z głównymi tytułami właściwie nie powinno być kłopotów - oryginalne „C&C", „Red Alert" i zeszłoroczny „Tiberian Sun". Gorzej, gdy przyjdzie nam zmierzyć się z niezliczoną ilością dodatków, kompilacji i mission disków. Nie oszukujmy się. Westwood odkrywając dla graczy gatunek strategii czasu rzeczywistego, sam przy okazji natrafił na prawdziwą żyłę złota.

Wieści o następcy „Red Alert" gruchnęły jak, nie przymierzając, błyskawica odpalona przez cewkę Tesli, na kilka dni przed targami E3. Pomimo iż projekt powstaje już od ponad roku, utrzymywano go w ścisłej tajemnicy, a odpowiedzialny zespół programistów dla niepoznaki przeniesiono do małego oddziału Westwood w Kalifornii. Nie da się ukryć - zaskoczenie było duże, tym większe, że obejrzeć można już jako tako działającą wersję, a do daty premiery wyznaczonej na przełom listopada i grudnia pozostało jeszcze tylko dopieszczenie drobiazgów, „odrobaczenie" i odpowiednie wyważenie całości. Słów kilka o fabule „Red Alert 2". Oto po pokonaniu (padnij) Józefa Stalina (powstań) Alianci umieścili przy władzy w Rosji marionetkowego generała Romanova. Wydawał się on być jedynie posłusznym sługusem imperialistów, jednak zdrowe rewolucyjne sumienie towarzysza okazało się dość silne, gdyż niczym Konrad Wallenrod Romanov opracował potajemnie plan pokonania Aliantów. W chwili, w której wkraczamy do gry, siły Mateczki Rosji atakują od południa Stany Zjednoczone. Zaskoczony rząd USA jest całkowicie bezradny, tym bardziej, że gromadzony w silosach od lat arsenał nuklearny odmówił nagle posłuszeństwa. Wszystko to za sprawą tajemniczych technologii Sowietów, którzy opracowali specjalne oddziały potrafiące oddziaływać telepatycznie na jednostki wroga. Tradycyjnie już gracz opowiada się po jednej ze stron i rusza do boju, zaczynając od najprostszych misji treningowych, a na olbrzymich bataliach finałowych kończąc (w sumie po około 15 misji na stronę).

„W SPRZĘCIE RÓWNIEŻ MAŁA REWOLUCJA, OGÓLNIE W KIERUNKU «ZAKRĘCENIA» I UDZIWNIENIA CAŁOŚCI"

O samej grze nie ma co pisać - wszyscy wiedzą jak wygląda strategia RTS w wykonaniu Westwood. Warto natomiast spojrzeć na nowe jednostki i budynki. Tradycyjną podstawą rozbudowy bazy będą Construction Yardy, elektrownie, fabryki, koszary i rafinerie. Pojawią się jednak tak ciekawe budowle, jak defensywne działo na energię słoneczną, urządzenia do generowania chmur (Alianci), klonowania jednostek czy odczytywania zamiarów przeciwnika (Psychic Sensor u Sowietów). W sprzęcie również mała rewolucja, ogólnie w kierunku „zakręcenia" całości, ot choćby Tesla Trooper, szalony sabotażysta Ivan, biegły w sztukach psionicznych Yuri, teleportujący się Chrono-żołnierze czy pływający komandosi. Powróci też seksowna Tanya (yes!). Z cięższych jednostek uwagę przyciągają Tesla Tank, Grizzly, Rhino i Apocalypse Tank (mutacje Mamootha), zwiększone też będzie znaczenie jednostek lotniczych i morskich. Czekamy na więcej wieści z Westwood, ale myślę, że wszyscy fani ich gier już są wniebowzięci.

PIOTRES

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Westwood Studios

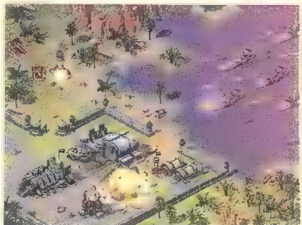
Pochodzenie: Las Vegas, USA

Data założenia: 1985

Wielkość zespołu: Tajemnica

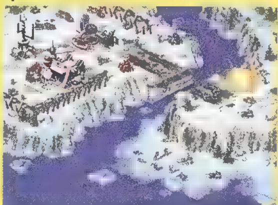
Osiągnięcia: Lista hitów autorstwa Westwood jest jak stąd do Księżyca. Zawdzięczamy im wynalezienie gatunku RTS, kilka niezłych RPG-ów. „Popełnili" nawet kilka przygodówek. W drodze strzelanka TPP.

Poprzednia Gra: „C&C: Tiberian Sun", „Nox", „C&C: Red Alert"



LICZY SIĘ MARKA

Westwood, podobnie jak miało to miejsce z Core Design i Larą Croft, w wyraźny sposób zaczyna się specjalizować w wydawaniu gier spod znaku „C&C", zbiorczo nazwanych nawet „Command & Conquer Universe". Wyraźnie też widać poszukiwanie nowych kierunków rozwoju „rodziny". Kreatywna firma z Las Vegas wydzieliła niedawno oddział programistów w Irvine w Kalifornii, mający zająć się rozrostem „gałęzi" serii „Red Alert". I to właśnie im zawdzięczamy dzisiejszą zapowiedź. Podobny zespół pracuje nad strzelanką TPP „C&C: Renegade". Z kolei część projektantów w Las Vegas myśli już intensywnie o „C&C3: Tiberian Twilight". Niejasne plotki mówią też coś o specjalnie przygotowywanej strategii sieciowej oraz symulatorze-strzelance.



ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Była już zagadka, potem przekleństwo. Teraz ucieczka. Ucieczka z Wyspy Małp.





Kobieta mnie bije. Emancypacja dotarła do hermetycznego wymiaru Wyspy.





DOSTANIEMY MAŁPIEGO ROZUMU DZIĘKI TEJ GRZE...

- ... ponieważ jest to nasza ukochana przygodówkowa saga.
- Trójwymiarowy engine świetnie sprawdził się już w „Grim Fandango".
- Autorom ze stajni Lucasa zawsze dopisywał nieprzeciętny humor.
- Popatrzcie tylko na nazwę restauracji - Planet Threepwood. Bwahahaha.

PRODUCENT: LUCASARTS **WYDAWCA:** ACTIVISION **PREMIERA:** GWIAZDKA





Unikalne [illegible] klasyki z nowoczesnym engine.

Historia Guybrusha Threepwooda, nieokrzesanego młodziana, który chciał „tylko" zostać piratem, to jeden z najbardziej utytułowanych cykli gier przygodowych w historii komputerowej rozrywki. To właśnie na wczesne lata 90., czasy wydania „Secret Of The Monkey Island" oraz „Monkey Island 2", przypada największy rozkwit produkcji spod znaku PeCetowego adventure.

Dwie pierwsze gry prezentowały znakomitą jak na owe czasy rysowaną grafikę. Używano w nich jeszcze interfejsu SCUMM(tm) - połowę ekranu zajmowała akcja, zaś drugą połowę komendy: „idź", „weź", „mów" itp. Bohaterowi wskazywało się odpowiedni przedmiot na ekranie, po czym dobierało się komendę. W większości przypadków oczywiście na niewiele się to zdało, gdyż słyszeliśmy jedynie zabawny komentarz. Ile jednak było przy tym beztroskiej rozrywki, wie jedynie ten, kto wziął udział w zawodach w pluciu na odległość, za pomocą małpy odkręcił hydrant, czy pojedynkował się z piratami na cięte półsłówka, wreszcie wachlował 11 dyskietkami, gdyż tyle, o ile mnie pamięć nie myli, zajmowała „Monkey Island 2" w wersji na Amigę. Wydana w 1997 roku „Curse Of The Monkey Island" powstawała już bez udziału swego „wymyśliciela" - Rona Gilberta, co odbiło się nieco na klimacie. Udało się jednak autorom odświeżyć nieco starych pomysłów, przypomnieć znane miejsca i postacie (pozdrawiamy kartografa Wally'ego), a pirackie pieśni wykonywane przez Guybrusha i kompanię, po dziś dzień pozostają mistrzostwem świata.

Biorąc pod uwagę kiepskie zainteresowanie graczy przygodówkami w ostatnich latach oraz znikomą sprzedaż genialnej „Grim Fandango", nikt nie spodziewał się szybko kolejnej części „Monkey Island". I tu LucasArts zrobił wszystkim wielką niespodziankę. Tuż przed targami E3 oficjalnie zapowiedziano, że kolejna gra, „Escape From Monkey Island", ujrzy światło dzienne jeszcze tej zimy. Na razie podano jedynie kilka podstawowych informacji - oto po ostatecznym (?) pokonaniu LeChucka nasz bohater wreszcie się ożenił z wybranką swego serca Elaine, po czym wyruszył z nią w poślubny rejs. Po powrocie okazało się jednak, że zniknięcie pani gubernator, nawet na tak krótki okres, wywołało niezłe kłopoty na wyspie, a ją samą uznano za zmarłą. Guybrush i Elaine muszą teraz wszystko wyprostować, a będzie to oczywiście tylko wstęp do zakręconej i skrzącej się humorem historii. Fabuła opierać się będzie na znanych z poprzednich części motywach - wierni fani znajdą w „EFMI" znajome miejsca i twarze, w przewrotny sposób wplecione w nową opowieść.

Od strony technicznej gra opiera się o zmodyfikowany engine „Grim Fandango", co oznacza trójwymiarowe postacie i obiekty wmontowane w renderowane tła. O ile jednak w „GF" dominowały barwy mroczne i smutne, tym razem ze względu na tematykę spodziewać się należy całej palety soczystych i ciepłych kolorów. Również w podobny sposób rozwiązano interakcję bohatera z otoczeniem - Guybrush odwraca głowę w stronę interesujących go przedmiotów. Tyle techniki, w końcu to nie ona jest najważniejsza w tego typu grach. Osobiście głęboko wierzę, że po raz kolejny oczekiwać możemy przygodówki, o której będzie bardzo głośno.

PIOTRES

DANE PRODUCENTA

Nazwa: LucasArts

Pochodzenie: USA

Data założenia: 1982

Wielkość zespołu: 30 osób

Osiągnięcia: Lista jest długa. Warto wspomnieć, że LucasArts to nie tylko świetne przygodówki, ale też licencja na świat „Gwiezdnych Wojen", więc symulatory kosmiczne, strategie, strzelanki TPP i FPP.

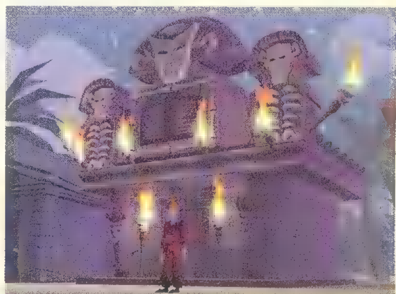
Poprzednia Gra: „Episode I - The Phantom Menace", „Grim Fandango", „Star Wars Racer"

„FANI ZNAJDĄ TU ZNAJOME MIEJSCA I TWARZE, W PRZEWROTNY SPOSÓB WPLECIONE W NOWĄ OPOWIEŚĆ"

MAŁPIE HISTORIE

Nie jest wykluczone, że w czwartej części Małpiej Wyspy zobaczymy miejsca znane już wcześniejszych odsłon. W końcu autorzy serii zawsze potrafili nas czymś zaskoczyć. Przypomnijmy sobie na przykład handlarza Stana, który z części na część zajmował się to trumnami, to żaglowcami. W „EFMI" zajmuje się nieruchomościami. Nieodzowna będzie również wiedźma Mojo, która towarzyszy Guybrushowi od początku przygody. A na screenie poniżej łyk nostalgii - „Monkey Island 2".





Pierwsze spojrzenie na...

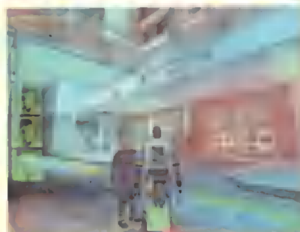
PROJECT EDEN

Twórcy „Tomb Raidera" pracują nad kolejnym projektem. Po boskiej Larze nadszedł czas na Eden.





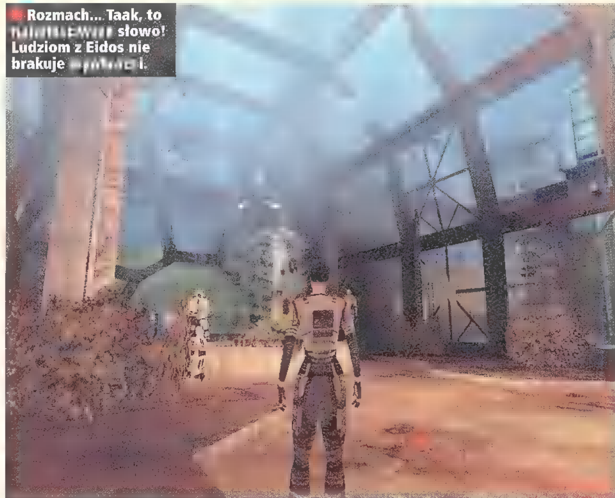
Czy monumentalne postaci okryte metalem zastąpią seksbombowatą panią archeolog?



WRAZ Z TĄ GRĄ CZEKA NAS POWRÓT DO EDENU, GDYŻ...

- Dobrze wymyślony wciągający scenariusz to klucz do sukcesu.
- Engine graficzny robi naprawdę wielkie wrażenie.
- Drużyna i współpraca między jej członkami wymuszą na nas główkowanie.
- 11 olbrzymich poziomów to coś na co warto niecierpliwie czekać.

PRODUCENT: CORE DESIGN WYDAWCA: EIDOS PREMIERA: STYCZEŃ 2001



Rozmach... Taak, to [redacted] słowo! Ludziom z Eidos nie brakuje [redacted].

GRUNT TO ZESPÓŁ

Zespół, którego przygody przyjdzie nam dzielić, składa się z czterech specjalistów. CARTER to dowódca. Tylko on komunikuje się z Centralą oraz ma dostęp do większości systemów zabezpieczeń. Dzięki opcji „follow me" grupuje wokół siebie drużynę. MINOKO to seksowna ekspert od systemów komputerowych i sieci. Wyciąga z nich użyteczne informacje, steruje urządzeniami, może też włamać się niczym najlepszy haker. ANDRE jest inżynierem, potrafi rozebrać, naprawić lub zniszczyć każdą mechaniczną instalację. Ostatni członek drużyny to AMBER - robot bojowy, świetnie uzbrojony i odporny na ekstremalne warunki termiczne.





Przeglądając zapowiedź „Project Eden" po raz kolejny dopadła mnie refleksja dotycząca źródeł sukcesu niektórych gier. Jak to się dzieje, że pojawiają się produkcje, [redacted] których pamiętamy przez lata? Składa się [redacted] to wiele czynników, niektóre zauważa się dopiero po dogłębnym przycinaniu w dany tytuł do upadłego. Jednak czasem mam uczucie dziwnej miłości od pierwszego wejrzenia, silnego przekonania, że oto natrafiłem [redacted] coś niezwykłego. W przypadku „Project Eden" to wrażenie jest wyjątkowo silne.

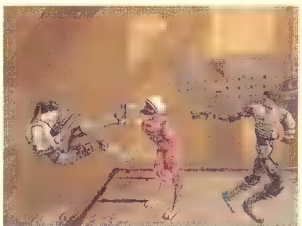
Nad grą pracuje od ponad dwóch lat team Core Design, „ojców i matek" Lary Croft. Już ten fakt wywołuje szybszą pracę serca, w końcu twórcy „Tomb Raidera" to nie byle kto i gniota trudno się po nich spodziewać. Drugim przyciągającym elementem jest znakomicie przemyślane tło fabularne akcji - nawiązujące do najlepszych klasyków s-f pokroju „Blade Runnera" czy „Hyperiona". Rzecz dzieje się w dalekiej przyszłości, kiedy ludzie zatruli już całą Ziemię, zaś opatrznie zrozumiane hasło „idźcie i rozmnażajcie się" spowodowało znaczące przeludnienie. W takim świecie jedynym ratunkiem jest ucieczka „wzwyż", do słońca. W miastach na potęgę powstawać zaczęły gigantyczne wielokondygnacyjne wieżowce, które z biegiem czasu przekształciły się w samowystarczalne ekosystemy, z własnymi władzami, urzędami i policją. W jednym z nich dzieje się akcja „Project Eden".

Kolejnym elementem, który sprawia, iż najnowsza gra Core zapowiada się wyjątkowo obiecująco, jest sposób rozgrywki, który miesza strzelankę oraz grę action-adventure z widokiem z perspektywy pierwszej lub trzeciej osoby (do wyboru). Tym razem nie sterujemy samotną panią archeolog, ale drużyną czterech specjalistów obsługi Edenu, wysłanych na jedną z kondygnacji, celem zbadania dziwnej awarii maszynerii. Oczywiście jest to tylko zaczątek kłopotów, gdyż po przybyciu na miejsce nasza ekipa zastaje zmutowane potwory i ślady okrutnej walki. Zagadka jest niezwykle intrygująca i to właśnie gracz podążając przez 11 połączonych ze sobą fabularnie misji, będzie musiał ją rozwikłać. Nowatorskie jest współdziałanie drużynowe. Każda z czterech postaci ma swe unikalne właściwości (patrz ramka) i tylko dzięki zgodnej współpracy możliwe będą jakiekolwiek postępy. Autorzy liczą przy tym na dużą kreatywność ze strony graczy - czasem trzeba będzie zgrać w czasie postępowanie wszystkich swych podopiecznych, aby otworzyć wyjątkowo perfidnie zablokowany mechanizm.

„TŁO FABULARNE AKCJI NAWIĄZUJE DO KLASYKÓW GATUNKU S-F, PRZYPOMINAJĄC «BLADE RUNNER» CZY «HYPERION»"

Od strony technicznej gra bazuje na całkowicie nowym trójwymiarowym engine. Koniec z zamkniętymi pomieszczeniami i labiryntami starożytnych świątyń. W „Project Eden" wyraźnie wyczuwa się rozległe przestrzenie. W kod programu wpisana będzie obsługa wszystkich znanych aktualnie efektów sprzętowych, rozmywania, przezroczystości, lśnienia powierzchni itp. Opracowany od nowa system animacji postaci pozwoli oddać takie szczegóły, jak mimika twarzy w trakcie wypowiadania kwestii. Autorzy mają też zamiar na większą skalę wykorzystać efekt morfingu. Niegroźnie wyglądający szczur w kratce wentylacyjnej już po chwili może przeformować się w żądną krwi bestię. Niestety autorzy nie chcą zdradzić, kiedy najwcześniej zobaczymy ich cacko. Niepotwierdzone źródła mówią coś o przełomie 2000/2001.

PIOTRES



DANE PRODUCENTA

Nazwa: Core Design

Pochodzenie: Wielka Brytania

Data założenia: 1986

Wielkość zespołu: 25 osób

Osiągnięcia: Core Design to firma znana z produkcji znakomitych strzelanek na Commodore i Amigę (np. „Wolf Child"). Jednak tak naprawdę największe triumfy zaczęli święcić, gdy przedstawili światu seksowną panią archeolog. Lara Croft stała się symbolem popularnej komputerowej rozrywki dla wszystkich.

Poprzednia Gra: Cztery „Tomb Raidery", „Fighting Force".

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

[illegible] mana przez Was [illegible] z [illegible] „Take 2" [illegible] w zasadzie [illegible] dla wspa[illegible] grupy, [illegible] Looking [illegible]. Ci [illegible] ludzie z [illegible] finansowych musieli [illegible] nie [illegible] prace przy „Thief 3", [illegible] pili od wszelkich projektów. [illegible]

Pod koniec roku powinien [illegible] odcinek [illegible] rodem z Blue Byte. Mowa [illegible] o „Settlers IV", [illegible] za kilka [illegible] nym [illegible] nasze [illegible]. Polskim [illegible] tego [illegible] CD Projekt. A może by tak [illegible] Waszmoście?

[illegible] z Atomic Games [illegible] kilka razy [illegible] to, co zdołał [illegible] wić w swym „[illegible]" [illegible] i ich [illegible] gra będzie [illegible] z D-Day. Mowa [illegible] o [illegible] odsłonie „[illegible]" [illegible] razem z numerkiem [illegible] zabierze nas na [illegible] odcinek [illegible] Utah) [illegible] w historii. [illegible]!

[illegible] z Eidos, [illegible] Lara [illegible] doczekała [illegible] perso[illegible]! [illegible] razem [illegible] nasze bóstwo model[illegible] Clark[illegible] ma ustawić [illegible] do klienta". Ma siedemnaście wiosen i „[illegible] wiednie [illegible]" [illegible]. Rzecz [illegible] w [illegible]!

■ WYDAWCA **CD PROJEKT** ■ PRODUCENT **BLIZZARD** ■ PREMIERA **LIPIEC**

DIABLO 2 PL





Nawet nie chcę liczyć, ile to już razy pialiśmy z zachwytu nad tym produktem. Ale za to mogę dokładne powiedzieć, ile to miesięcy już na niego czekamy!

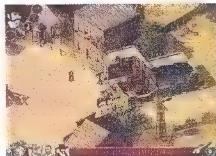
Wreszcie mamy garść danych od polskiego wydawcy tego potencjalnego hitu - firmy CD Projekt. Przede wszystkim możemy wszystkim niedowiarkom donieść, że premiera „Diablo 2" powinna odbyć się 12 lipca (no, w ostateczności wytrzymamy kilka dni opóźnienia). Obecnie trwają prace nad poprawieniem wydajności rozgrywki sieciowej na Battlenecie. Polska ekipa właśnie kończy prace nad ostatnim etapem polonizacji produktu i ma zamiar, aby wszystko zapiąć na ostatni guzik do wyznaczonego dnia premiery. Polski wydawca zamierza wzbogacić zawartość pudełka kilkoma gadżetami - na pewno będzie to mousepad i płytka z klimatyczną muzyką pozwalającą wejść głębiej w klimat gry. Podobne bonusy dla graczy stały się dobrym znakiem firmowym CD Projektu. ■



■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PREMIERA **GWIAZDKA**

DESPERADOS

To zastanawiające, że do tej pory żaden z producentów gier nie dostrzegł prawdziwie zapomnianej żyły złota, jaką jest Dziki Zachód.



Drugą wojnę światową przerobiono na tyle sposobów, że nawet weteranom skończyły się wspomnienia. Twórcy sag sci-fi przycichli nie chcąc prowokować licha, a datowniki w ich grach oscylują przy XXV wieku. Cóż więc nam pozostało - stary, dobry i wytarty jak gacie pastucha Dziki Zachód. Ludzie z Infogrames postanowili skrzyżować tak teoretycznie nie przystające do siebie tematy, jak Wild West i... rozwiązania znane z „Commandos"! Będziemy więc mieli wyjątkową okazję do napadania na banki i załatwiania swoich porachunków w wyśmienicie oddających klimat epoki dwudziestu pięciu misjach. Atutem produktu ma być pietyzm graficzny i cała gama wybiegów taktycznych, ponoć w grze występować ma hoża niewiasta skutecznie odwracająca swoim urokiem uwagę strażników. Będzie można zabierać i przeszukiwać ciała wrogów, a teren walk ma się odznaczać znacznie większą interaktywnością. Cie choroba... ■

■ WYDAWCA **MICROSOFT** ■ PRODUCENT **MICROSOFT** ■ PREMIERA **WRZESIEŃ**

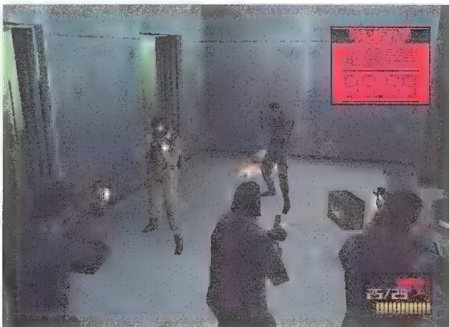
METAL GEAR SOLID

Mów mi Snake, przyjacielu! Po prostu mów mi Snake...

Będąc nawet najbardziej zakutą, pecetową pałą na świecie musiałeś słyszeć mój przyjacielu, o człowieku imieniem Snake. Tak, o tym samym Wężu, który w tak piekielnie brawurowy sposób wjechał w świat PSX-owców i wywrócił ich mały światek do góry kółkami. Powstała gra opowiadająca o przygodach żołnierza z grupy specjalnej rzuconego w wir politycznych i wojennych kłopotów. Niesamowita fabuła, napakowane akcją misje i niesamowita grywalność, zadecydowały o sukcesie produktu Konami na PSX-ie. Pecetowcy będą mogli rozkoszować się ponad trzema setkami misji i doskonale dopracowaną grafiką. Dla „plejowców" istniała w zasadzie tylko jako gra TPP, z racji swych możliwości pecet oferować będzie „MGS" jako FPP. Kierując poczynaniami tego jednoosobowego komanda rzucimy wyzwanie całej swołoczy tego świata. Na pohybel! ■







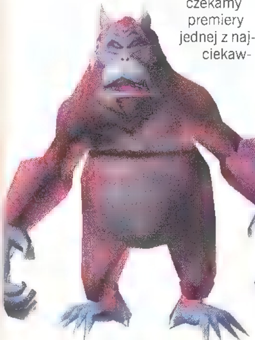
■ WYDAWCA **IM GROUP** ■ PRODUCENT **ELECTRONIC ARTS** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

BLACK & WHITE

Mimo dość sporych kłopotów z zespołem, niestrudzony Peter M. wciąż toczy śmiertelny bój z wielkimi postaciami pustoszącymi krainę „Black&White".

Co prawda nadal dzieje się to tylko na producenckich komputerach Lionhead, ale wszystko wskazuje na to, że pod koniec tego roku wreszcie się doczekamy premiery jednej z najciekawszych gier w historii branży. O świeży pomysł dziś tak trudno, jak o słowo prawdy z ust polityka. Lionhead miał się stać właśnie takim azylem dla ludzi z otwartymi umysłami. Po odejściu Herr Hassabisa (piekielnie utalentowanego człowieka) złośliwcy szydzili, że Peterowi nie pozostało nic innego, jak dać sobie spokój. Ale „Black&White" nadchodzi! Ten dziwny gatunkowy mieszaniec pozwoli nam spróbować swych sił w kreowaniu dobra lub zła poprzez nasyłanie bestii na świat zwany Edenem i uczenie ich właściwego postępowania. Teraz nie jesteśmy skazani jak to było w „Dungeon Keeperze" na jedną stronę sił Dobra i Zła. Pustoszona przez podległe nam poczwary kraina szybko zacznie przypominać Transylwanię, ale gdy zechcemy wesprzeć mieszkańców w ich walce z żywiołami, szybko staniemy się ich ulubieńcami. Połączenie niesamowitego engine'u graficznego z bogactwem rolplejowej fabuły powinny dać eksplodujący grywalnością koktajl! Czego sobie i Peterowi życzymy. ■





ze świata

■ Na fale wyjdzie wreszcie w listopadzie z pochylni „Destroyer Command" autorstwa Mattela. Da nam on możliwość dowodzenia okrętem klasy niszczyciela podczas największych zmagań na Atlantyku w trakcie II wojny światowej. Dodatkowym atutem gry będzie możliwość wzięcia pod swe skrzydła całej eskadry danego konwoju lub jej części. Stopy wody...

■ Acclaim, bardzo utytułowana niegdyś firma zamierza przypomnieć się swym fanom od najlepszej strony. Udało jej się pozyskać licencję od firmy Ducati na stworzenie gry wyścigowej symulującej jazdę na najnowszych modelach jej maszyn. Może wreszcie i nasz redakcyjny Krzychon przesiądzie się na dwa kółka. Przy tych cenach benzyny...

■ W podobne klimaty uderzy czwarta odsłona dawno nie widzianego już „Harpoona". Tym razem nowy engine, udoskonalone algorytmy AI i... ponad 250 typów jednostek z czternastu flot, stanie przed nami. Plotki mówią coś o możliwości konstruowania własnych okrętów!

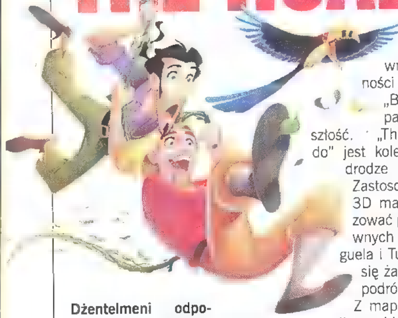
■ Mimo iż nie jest to news z naszej półki, umieszczam go tutaj. Bleem!, doskonale znana miłośnikom emulacji firma produkująca „symulator" PSX na naszego kochanego PC, pokazała właśnie edycję swego niecodziennego produktu w wersji na... Dreamcasta! Co na to Sony?

■ Na jesieni wyląduje na naszych domowych biurkach „Jetfighter IV", którego autorzy bardzo wyraźnie określili cele stawiane przed ich dziełem: „Zapomnijcie o „F-18, F-22 czy innych bidarach!".

■ „Descent 3" ukaże się także w wersji na Linuxa! Czyżby to alternatywne (do jedynego i słusznego systemu) środowisko miało wkrótce [illegible]

■ WYDAWCA **LEM** ■ PRODUCENT **REVOLUTION SOFTWARE** ■ PREMIERA **IV KWARTAŁ**

THE ROAD TO EL DORADO



Dżentelmeni odpowiedzialni [illegible] paryską zadymę [illegible] morderczymi clownami w roli głównej, ponownie zaczynają mieszać!

Oczywiście mowa o ulubieńcach miłośników przygodówek - Revolution Software. Ludzie z RS zrobili wiele, by odwrócić feralną tendencję na rynku. Doskonała kreska, dopracowana fabuła i kilogramy humoru dały w efekcie pewną zmianę mentalności graczy, a twórcy „BS" mogli spokojnie patrzeć w przyszłość. „The Road To El Dorado" jest kolejnym krokiem na drodze rozwoju gatunku. Zastosowany tutaj engine 3D ma najlepiej wizualizować postaci dwóch głównych bohaterów - Miguela i Tulia, którzy wybrali się żaglowcem w wielką podróż do Nowej Ziemi. Z mapą ukrytej drogi do mitycznej Krainy Złota wsiedli na statek konkwistadorów, pełni ufności w swoje szczęście i z nadzieją na odkrycie skarbów. Gra ma być nie do końca czystą gatunkowo przygodówką silnie bazującą na filmie, ma ukrywać w sobie także nieco elementów zręcznościowych i logicznych. Ale przecież właśnie za to ją pokochamy! ■



GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

[illegible] zdaniem [illegible]

Diablo II	Blizzard	Lipiec
Hitman: Codename 47	Eidos	Lipiec
Project IGI	Eidos	Lipiec
X-Com Alliance	Hasbro	Sierpień
Baldur's Gate II	Interplay	Wrzesień
Commandos 2	Eidos	Wrzesień
Team Fortress II	Havas	Wrzesień
Warcraft III	Blizzard	Listopad
Escape From Monkey Island	Activision	III kwartał
Star Trek Voyager: Elite Force	Activision	III kwartał
Midtown Madness 2	Microsoft	IV kwartał
Black&White	EA	IV kwartał
C&C:Renegade	EA	IV kwartał
Hidden&Dangerous 2	Take2	IV kwartał
Mechwarrior 4	Microsoft	IV kwartał
Obi Wan	Activision	IV kwartał
The World Is Not Enough	EA	Boże Narodzenie
Loose Cannon	Microsoft	Boże Narodzenie

■ WYDAWCA **[illegible] PROJEKT** ■ PREMIERA **SIERPIEŃ**

ODYSEJA

Mitologia nie miała ostatnio szczęścia do komputerowych adaptacji.

Ot, weźmy pierwszy z brzegu, bardzo przecież nowoczesny produkt, jakim był „Invictus". W zasadzie poprawne wykonanie grafiki, interesujący engine i dość ciekawa fabuła - efekt ostateczny imponujący nie był. Teraz doczekaliśmy się zupełnie nowego podejścia do tematu, co zawdzięczamy produkującej w tempie ekspresowym gry firmie Cryo. Wzięła się ona bowiem za jeden z najciekawszych fragmentów literatury - legendarny powrót Ulisesa do domu po wielkiej wojnie. Kochająca żona, Penelopa czeka na swego wybranka, a ten niestety przez złośliwość Bogów ma wielki problem z powrotem na rodzinną Itakę. I chyba wiem, kto mu pomoże w powrocie. Cryo postawiło tym razem na prerenderowane scenerie i postacie w pełnym 3D. Gracza, który zdecyduje się na zmierzenie z nieprzychylnym losem, czeka spora dawka niesamowitości umieszczona na dwóch płytach CD. ■





■ WYDAWCA [redacted] ■ PRODUCENT [redacted] SPORTS ■ PREMIERA IV KWARTAŁ

NBA LIVE 2001

Możecie w to nie wierzyć, ale [redacted] chwilę zobaczycie już siódmą odsłonę tego koszykarskiego serialu.
Wymyślony kilkadziesiąt lat temu (dodajmy, że w ośrodku karnym) sport zdobył przebojem wolny świat, a w dobie telewizji stał się jednym z najczęściej oglądanych sportów, stając w jednym rzędzie z najpopularniejszymi programami rozrywkowymi. Koszykówka teraz to już nie tylko trening, ale wręcz sposób na życie. Dla EA Sports może nawet jest to coś więcej. Religia? No, ale powiedźcie sami, czyż poprawione postaci zawodników z doskonale oddanymi rysami i mimiką twarzy, kilkanaście nowych ruchów zawodnika, wyśmienicie dopieszczony moduł pogrywania przez sieć, komentarz Boba Elliotta i czaderskie wrzuty wykonywane w technologii motion capture przez samego Kevina Garnetta nie są warte grzechu? Aby jeszcze osłodzić miłośnikom multimedialnego kosza życie powiem tylko tyle, że opracowano całkowicie nowy sound track i stworzono opcję kreowania własnego zawodnika, dzięki czemu największe komputerowe chuchro może zamienić się w dryblastego gieroja z dwumetrowym wzrostem. EA Sports jest do tej pory postrzegana przez graczy jako w zasadzie jedyne firma profesjonalnie podchodząca do prezentowanych gatunków sportu. Chyba „NBA Live 2001" będzie liściem wawrzynu w ich wieńcu sławy. ■

■ WYDAWCA [redacted] ■ PRODUCENT [redacted] ■ PREMIERA WRZESIEŃ

THE LONGEST JOURNEY

Chyba jednak oparte na standardowych rozwiązaniach przygodówki point'n'click tak szybko nie odejdą do lamusa.
Tym razem spróbujemy znaleźć wyjaśnienie szeregu dziwnych wydarzeń towarzyszących połączeniu dwóch bardzo przeciwstawnych światów. Jedne z nich to klasyczny przykład słodkiej, rolplejowej krainki, w której miotający ogniem goście i zionące tym samym poczwary są na porządku dziennym. Drugi to w zasadzie typowy średniak z rozwiniętą techniką. Rzecz w tym, że odnalezione połączenie między nimi może zachwiać naturalną równowagę, w której żyją oba wymiary. Jako osiemnastoletnia studentka (uwaga chłopaki... zaczyna się!) zaplątana w tę międzywymiarową kabałę, musisz pomóc zachować bieżący stan rzeczy. Gra ma oferować ponad półtorej setki lokacji i postawić na naszej drodze blisko siedemdziesiąt bohaterów niezależnych. Całość będzie pięknie wyrenderowana, zaś każda z postaci to ponad tysiąc wielokątów! Cieniowanie real-time i klimatyczna muzyka powinny dopełnić reszty. To może być naprawdę długa podróż. ■

TEAM FORTRESS 1.5

[illegible] talerzyku prosto pod nos. Smacznego!

ze świata

■ TalonSoft [redacted] nad [redacted] gą [redacted] bardzo [redacted] go [redacted] kich żagli i twardych matrosów powinna osłodzić życie fanom spienionych fal. Jak by nie [redacted] do tej pory mieli oni [redacted]

■ Hasbro [redacted] zbiera [redacted] dopiero [redacted] bardzo [redacted] o doskonale [redacted] nam nazwie [redacted] of Ma[redacted] razem [redacted] to [redacted] trzecia [redacted] i [redacted] na pewno, że [redacted] oprawy [redacted] zmianie model [redacted] przez gracza [redacted] oraz [redacted]

■ [redacted] źródeł, że [redacted] odsłona pro[redacted] Będzie się to cudo [redacted] Warriors" i wreszcie nie [redacted] niż TNT kart [redacted] Lepiej [redacted] niż wcale!

■ [redacted] zamierza [redacted] bawem [redacted] na [redacted] grę [redacted] Paintballu! [redacted] my mieli do [redacted] kilka [redacted] wer, setki kulek [redacted] dowol[redacted] i masy [redacted] A nie [redacted] samem iść na [redacted] w [redacted]

■ Po pewnym zamieszaniu [redacted] przez [redacted] tów i zachodnich [redacted] my, że [redacted] przygo[redacted] dla [redacted] graczy, wreszcie [redacted] do [redacted] zy [redacted] prac. Nareszcie!

■ Ludzie z Maxis tak są [redacted] ci [redacted] dodatków do [redacted] że [redacted] całkowicie [redacted] o [redacted] nowanym od dawna [redacted] Nie [redacted] czy [redacted] to [redacted] chwilowa odstawka [redacted] nie [redacted] czy też [redacted] musieli się całkowicie po[redacted] z [redacted] odcinkiem [redacted]

No i mamy rok dwutysięczny. Po chwilowej histerii wywołanej przez zwalczających milenijną pluskwę programistów, mamy nową, bardziej pozytywną manię - świętowania. Wszystko bowiem, co ma się wydarzyć w roku 2000 musi być wyjątkowe, jubileuszowe I niesamowite. Nie inaczej zapowiadali organizatorzy tegoroczne targi Electronic Entertainment Expo, które odbyły się w dniach 11-13 maja.

Zgodnie zresztą z wieloletnią już tradycją tych największych targów elektronicznej rozrywki na świecie, w tym roku ponownie mieli się na nich znaleźć najwięksi producenci gier. Zapowiadano liczne fajerwerki związane z konsolami - PlayStation 2, X-Box i tajemniczy Nintendo Dolphin, miały całkowicie zawładnąć Los Angeles Convention Center. Najlepsze, najnowsze i najbardziej pomysłowe gry miały podbić serca zwiedzających. Jednym słowem - E3 2000 miały być naprawdę wyjątkowe.



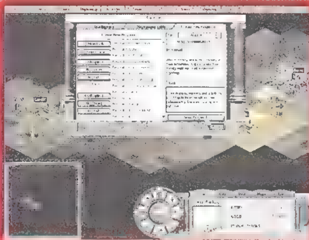
Czy udało się osiągnąć zapowiadane cele? Cóż, odczucia są mieszane. Przede wszystkim (co spotkało się z nieskrywaną satysfakcją użytkowników komputerów PC), zawiedli producenci konsol następnej generacji. Sony, choć ich Playstation 2 sprzedawane jest w Japonii już od marca, nie pokazało w zasadzie nic wielkiego, prócz zapierającego dech w piersiach dema „Metal Gear Solid 2". Wiadomo też, że premiera PSX2 w Stanach Zjednoczonych nastąpi 26 października (cena - 299 dolarów). Gorzej wypadł X-Box - prezentacje odbyły się „za zamkniętymi drzwiami", wygląda na to, że Microsoft na razie nie ma do pokazania szerszej widowni nic specjalnego. Na koniec Nintendo i ich Dolphin - choć po raz pierwszy przedstawiono jakąkolwiek część nowej konsoli - główny procesor o nazwie Dolphin Gekko - ani konsola, ani borykający się z problemami technologicznymi GameBoy Advance nie pojawiły się na E3. W absencji konsol nowej generacji, niespodziewanie zaatakowała Sega ze swoim, nieco zapomnianym Dreamcastem - nie dość, że ogłosiła niemal sto nowych tytułów, mających być w tym roku I przyszłych latach stworzonych na wspomnianą już konsolę, to jeszcze okazało się, że nadeszła pomoc z zupełnie niespodziewanej strony. Firma Bleem!, producent emulatora Playstation I sól w oku Sony ogłosiła, że już niedługo powstanie wersja bleema! na Dreamcast. Posiadacze DC będą więc mogli bez problemu na swoich konsolkach grać w większość tytułów. Sony prawdopodobnie najchętniej zajęłoby się stoiskiem bleem! (tak jak stało się to w zeszłym roku, kiedy pracownicy Sony skonfiskowali bleemowi wszystkie konsole i oryginalne płyty), jednak tym razem do incydentów nie doszło - firma bleem! chroniona była nakazem sądowym.

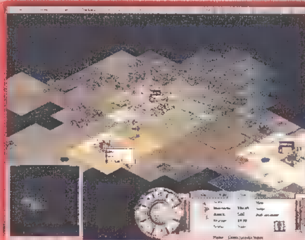
Wśród nowych gier każdy mógł znaleźć coś dla siebie. Choć znów największymi produkcjami były kontynuacje, było w czym wybierać. Najnowsze produkcje gigantów wydawniczych reklamowały gwiazdy filmu i sportu. Na stoisku Eidosa królowało nowe wcielenie Lary Croft - panna Lucy Clarkson, a na każdym kroku spotkać można było przebierańców, mimów, chodzących na szczudłach czarodziejów i wzbudzają-

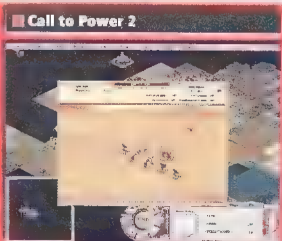




Red Faction







Call to Power 2

ce strach, dwumetrowe wcielenia Pac-Mana. Activision przedstawiło dodatek „Q3 Team Arena", nastawiony przede wszystkim na nowe tryby gry. Ponadto na ich stoisku można było obejrzeć mocno opóźnionego „Dark Reign 2" i trzy gry na licencji Star Treka - „Away Team", „Bridge Commander" i „Voyager: Elite Force". Całość zamykał weteran targów E3 - „Vampire: The Masquerade". Blizzard prócz „Diablo II" pokazywał również „Warcrafta III" i trzeba przyznać, że demo faktycznie różni się od poprzednich części. Blue Byte zapowiada dwa sequele - „Battle Isle IV" i kolejną część „Settlersów". Na stoisku Bungie prócz „Halo", znaleźć można było „Oni" - wzorowaną na japońskim anime grę akcji. Tradycyjnie silnie obstawiony był Eidos - takie tytuły, jak „Anachronox" czy „Deus Ex" bardzo spodobały się publiczności. Do tego „Hitman: Codename 47" i oficjalna licencja igrzysk - „Sydney 2000". Electronic Arts prezentowało między innymi psychodeliczną grę o przygodach Alicji w krainie czarów - „Alice" oraz „Black & White" studia Lionhead. Do tego jeden z największych asów w rękawie EA - „The World Is Not Enough" o przygodach Jamesa Bonda. G.O.D. wystawili przede wszystkim mocno opóźnione „KISS Psycho Circus", „Heavy Metal F.A.K.K. 2" i „Max Payne". Do tego nowa gra studia Pop Top - „Tropico" oraz seria „Blair Witch Project". Najbardziej zróżnicowane było stoisko Hasbro - znalazły się tu i nowe „B-17", i „Grand Prix 3", i „X-Com: Alliance". Do tego gry przeznaczone dla młodszych odbiorców - „Pac Man" czy „"Frogger 2". Na stoisku Havas prym wiodły „Tribes 2" Sierry - kontynuacja hitu z poprzedniego roku. Interplay był dość mocno obsadzony grami RPG - „Neverwinter Nights" i „Icewind Dale", ale był też szalony „MDK2" i „Galleon". Microsoft pokazywał czwartą część „MechWarriora", a także ciekawie zapowiadający się „Loose Cannon". Do tego sequele do „Midtown Madness", „Motocross Madness" i „MechCommander 2". Westwood, prócz niedawno ogłoszonego „Red Alert 2", na swoim stoisku pokazywał niesamowite widoki z „C&C: Renegade", czyli symulacji komandosa w świecie „C&C".

W sumie jednak, choć może bez zapowiadanych cudów, E3 2000 było wystawą na wysokim poziomie, sprawnie zorganizowaną, wielką, a przede wszystkim, którzy mieli szczęście w niej uczestniczyć, wartościową. Nie wyjątkowe, ale porządne, największe na świecie targi rozrywki elektronicznej Electronic Entertainment Expo 2000, spełniły większość oczekiwań. Relację sporządził: Wojtek Gatys.

NAJLEPSZE Z NAJLEPSZYCH...

Teraz przejdźmy już do tego, na co wszyscy czekają - najlepsze gry tegorocznego E3 w skrócie.

Red Faction

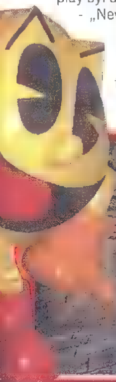
PRODUCENT: Volition
WYDAWCA: THQ
PREMIERA: 2001

Prawdziwym zaskoczeniem i jedną z niewielu niespodzianek na E3 stała się strzelanka FPP firmy Volition - „Red Faction". Twórcy „Freespace" wkroczyli tym razem na terytorium zajmowane przez „Quake'a" czy „Unreala" i wygląda na to, że ponownie odniosą sukces. Doskonały engine graficzny i fizyczny, świetna grafika, duża ilość broni, pojazdy, a przede wszystkim technologia Geo-Mod, pozwalająca na dynamiczną zmianę geometrii poziomów w czasie rzeczywistym, czyli burzenie i rozbijanie wszystkiego, co stoi nam na drodze, spowodowały, że Red Faction z miejsca stało się hitem. Geo-Mod pozwala na zupełnie nowe możliwości - przestrzeliwanie się przez ściany, strzelanie do strażników z poziomu niżej i tak dalej, i tak dalej. Do tego prawdziwa fabuła a la „Half-Life" i... zapowiada się coś bardzo wyjątkowego.

Call to Power 2

PRODUCENT: Activision
WYDAWCA: Activision
PREMIERA: jesień 2000

Choć walki o nazwę „Civilization" trwały między Hasbro/Microprose a Activision dosyć długo, nareszcie udało im się dojść do porozumienia. Na jego mocy powstała „Civilization: Call to Power" tej drugiej firmy. I choć nie była to rewolucyjna zmiana pierwowzoru, „Call To Power" osiągnął sukces zarówno komercyjny, jak i wśród krytyków. Teraz Activision powraca z „Call to Power II" - i choć zmiany może znów

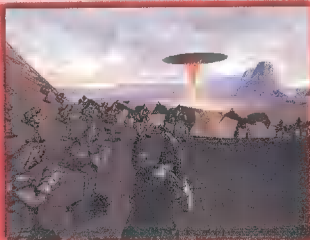


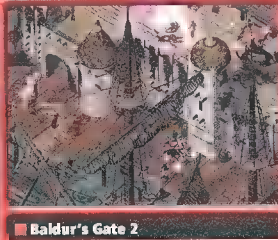




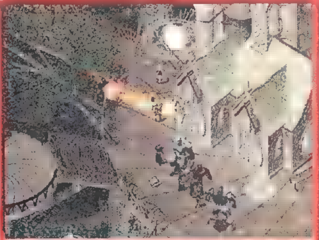


Return to Castle Wolfenstein





Baldur's Gate 2



i tur jednoczesnych - „FBT" przeznaczone jest bowiem przede wszystkim do gry w kilka osób. Jest jeszcze jedna zaleta tej gry - czy znacie bardziej odlotowe postacie z „Fallouta" niż tajemnicze Stalowe Bractwo? No właśnie.

Myst 3: Exile

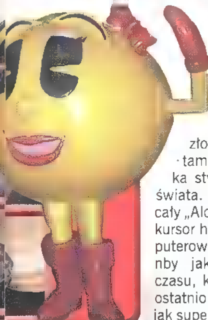
PRODUCENT: Presto Studios
WYDAWCA: Mattel Interactive
PREMIERA: Pierwszy kwartał 2001

Jeden z największych fenomenów w dziejach gier komputerowych powraca. Dziesiątki krytyków zachodzą w głowę, co tkwi w sukcesie „Mysta" - w sumie jest to przecież seria bardzo mało interaktywnych wyrenderowanych grafik, połączona ze sobą nudnymi zagadkami logicznymi. Czy naprawdę? Niezwykła wyobraźnia twórców „Mysta" i naprawdę doskonałe grafiki w połączeniu z niepowtarzalną atmosferą gry, wciągnęły już niejednego. Teraz „Myst" powraca - trzecia część, o podtytule Exile nie jest tylko kontynuacją serii, ale jej prawdziwą ewolucją - tak przynajmniej twierdzili na E3 jej twórcy - Presto Studios. W trzeciej części będziemy mieli do czynienia z nowym przeciwnikiem - zgorzkniałym mścicielem, a fabuła - jak to zwykle w „Myscie" - będzie miała wiele nieoczekiwanych i tajemniczych zwrotów.

Alone in the Dark 4: The New Nightmare

PRODUCENT: Darkworks
WYDAWCA: Infogrames
PREMIERA: 2001

Edward Carnby, znów z nami! Tym razem, aby zemścić się na mordercach swego przyjaciela, Charlesa Fiske, którego ciało w tajemniczych okolicznościach zostało znalezione niedaleko wybrzeża Shadow Island - wyspy Cieni. Nasz bohater wybiera się do tego złowrogiego miejsca i tam natychmiast spotyka stworzenia nie z tego świata. Jednym słowem - cały „Alone in the Dark", prekursor horroru w grach komputerowych. Choć sam Carnby jakby odmłodniał od czasu, kiedy widzieliśmy go ostatnio (wygląda bardziej jak super-bohater, niż łysawy pan z wąsikiem), firma Darkworks, która przywróciła serię do życia, wydaje się skutecznie oddawać atmosferę i napięcie znane z poprzednich części. Engine trójwymiarowy zapiera dech w piersiach. Zaprezentowane na E3 demo wzbudziło entuzjazm wszystkich, którzy pamiętają stare, dobre czasy, kiedy gra w „Alone in the Dark" o 24.00 w nocy naprawdę potrafiła przestraszyć.



Need for Speed: Motor City

PRODUCENT: Electronic Arts
WYDAWCA: Electronic Arts:
PREMIERA: Trzeci kwartał 2000

Gry z serii „Need For Speed" powstają ostatnio w błyskawicznym tempie i są coraz bardziej ukierunkowane tematycznie. Najnowszy tytuł, prosto z E3 to „Motor City". Co tym razem? W przypadku „Porsche Unleashed" sama nazwa wskazywała na ukierunkowanie tematu, i w tym przypadku nie jest inaczej. Nazwa „Motor City" kojarzy się z Detroit - stolicą powojennego, amerykańskiego przemysłu samochodowego. I to właśnie będzie tematyką kolejnej gry z serii „NFS". Będziemy mogli zasiąść za kierownicą wielu legendarnych samochodów z lat czterdziestych, pięćdziesiątych i sześćdziesiątych i jeszcze raz mknąć przed siebie z wielką prędkością. Premiera Motor City już wkrótce, a pokazywane na targach grywalne demo pokazywało, że seria „NFS" staje się coraz lepsza.

Combat Flight Simulator 2

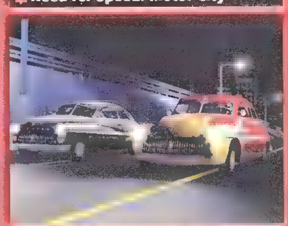
PRODUCENT: Microsoft
WYDAWCA: Microsoft
PREMIERA: 2001

Kiedyś symulatory lotnicze z Microsoftu kojarzyły się jedynie ze słynnym „Flight Simulatorem" - cywilną symulacją lotu. Jednak fani powietrznych potyczek zawsze przy okazji premiery kolejnych Flight Simulatorów, napomykali o wersji wojskowej. I stało się - powstał „Combat Flight Simulator". Przez jednych przyjęty ciepło, przez innych raczej z rezerwą, doczekał się jednak kontynuacji. Oto przed nami „Combat Flight Simulator 2", który ma przekonać do siebie jeszcze większą rzeszę wirtualnych lotników, niż część pierwsza. Tym razem akcja będzie rozgrywała się na Pacyfiku, a my będziemy mogli wcielić się w amerykańskiego lub japońskiego wojownika przestworzy. Microsoft obiecuje niepowtarzalny realizm i grafikę - oby się udało...





Need for Speed: Motor City





Fallout Battle Tactics: BofS



HALO
ŚLICZNOTKO

Nie dość, że ładna, to jeszcze inteligentna. GRY KOMPUTEROWE jadą do LA, aby dowiedzieć się, co kryje się pod urzekającą powierzchownością „HALO”.

P[illegible]

[illegible]

„WASZA DESTRUKCJA JEST WOLĄ BOGÓW I MY JESTEŚMY ICH NARZĘDZIEM!”

Twarze ludzi są nie[illegible] [illegible]cznie z pełną [illegible] ruchu warg.

Statek [illegible] może przewozić zarówno [illegible], jak i [illegible].

[illegible]

[illegible] na [illegible] karabin maszynowy znacznie [illegible] siłę ognia.

„MOŻE NIE JEST TO REALISTYCZNE, ALE ZA TO NIESAMOWICIE ODJAZDOWE"

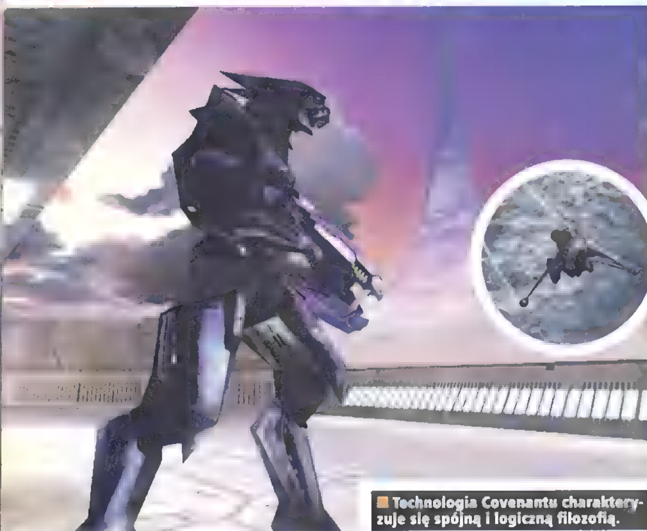
[illegible]

[illegible] czne ostrza [illegible] są [illegible]

Wystarczy porównać jeden z pierwszych screenów „Halo” (lewo) z jednym z najnowszych (prawej), aby zobaczyć postęp prac.







Technologia Covenantu charakteryzuje się spójną i logiczną filozofią.



[illegible] przez [illegible] Covenantu [illegible] pojazdy są bardzo ruchliwe i [illegible].

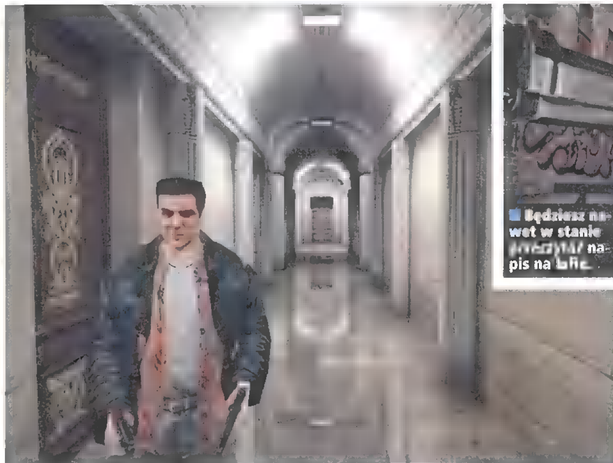


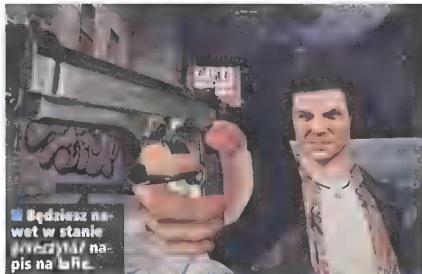
„W ZALEŻNOŚCI OD NASTROJU, MOŻESZ UDZIELIĆ IM WSPARCIA ALBO PATRZEĆ, JAK BEZSKUTECZNIE WALĄ GŁOWAMI W MUR”

KIERON GILLEN

MAX PAYNE

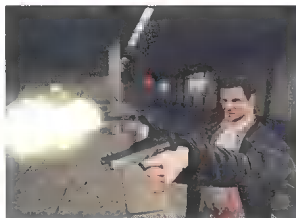
Akcja jest tak intensywna, że Mad Max wygląda przy tym jak Mieczysław Fogg.





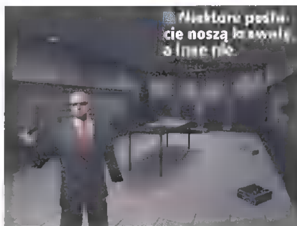
Będziesz nawet w stanie [illegible] napis na [illegible].

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Remedy/3D Realms**
- Gatunek: **Akcja/Przygodowa**
- Premiera: **Nieznana**
- Przewidywane wymagania: **PII 400, 64MB RAM, Karta 3D drugiej generacji**
- Kontakt: **www.maxpayne.com**



Wszyscy doskonale zdajemy sobie z tego sprawę. Co najmniej od roku, gdy tylko dziennikarzom prezentuje się jakąś ultra-ostrą strzelaninę, od razu ciśnie im się na usta jedno nazwisko - John Woo. Ale teraz to skończy. Kto nie wierzy, będzie musiał porozmawiać z naszą wewnętrzną Inkwizycją.

„GDY WALCZYSZ Z DWOMA PISTOLETAMI W RĘKACH, CAŁOŚĆ BARDZO PRZYPOMINA FILMY AKCJI"



Niektóre postacie noszą krawaty, a inne nie.

Problem w tym, że inne gry wykorzystywały filmy Johna Woo jako luźną inspirację. W przypadku „Maxa Payne'a" mają być one podstawą scenariusza. Musimy więc zacząć od sylwetki tego niezwykłego człowieka. Gdybyśmy tego nie uczynili, nasz artykuł można by porównać do wielotomowego dzieła o „Tiberian Sun", w którym nie ma ani jednej wzmianki o „Command & Conquer". Wcielasz się w rolę ciemnego gliniarza, który nie przebiera w środkach i często nosi

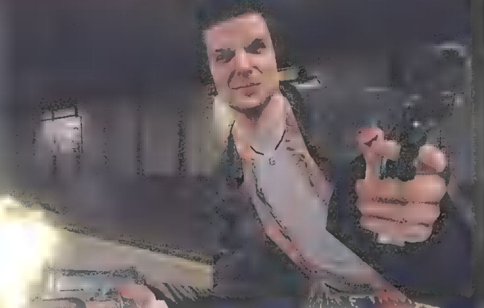
AMERICAN GRAFFITI



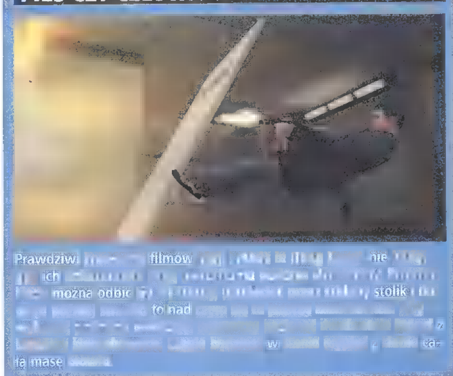
Nasze wielkomiejskie oczy wypatrzyły tu gąszcz finansowych wykresów.



Oczywiście oryginalni artyści powinni zastrzec prawa autorskie do swoich dzieł.



PIES CZY CZŁOWIEK



Prawdziwi [illegible] filmów [illegible] nie [illegible] ich [illegible] można odbić [illegible] stolik [illegible] to nad [illegible] w [illegible] łą masę [illegible]

dwa pistolety. Twoje spektakularne akcje są niezwykle kinowe.

Najlepszym przykładem są tu efekty specjalne. W porównaniu z nimi eksperymenty z kamerami z „Devil Inside" nie robią żadnego wrażenia. Po stylowym zabójstwie spodziewaj się, że akcja gry zatrzyma się na chwilę. Teraz używając znanej z filmu „Matrix" kamery umieszczonej na pocisku, możesz sobie dokładnie obejrzeć zabójstwo. Jeśli chcesz, możesz wraz z kulą dolecieć aż do samego celu. Zupełnie jak na srebrnym ekranie. Zwolnij nieco tempo akcji, żeby wzmóc dramaturgię, co powinno znacznie ułatwić celowanie (patrz ramka „Nie wiem, czy jestem psem, czy człowiekiem" na tej stronie).

Największe wrażenie robi jednak engine MAX-FX. Ilość dostępnych w nim szczegółów powinna zawstydzić wszystkie konkurencyjne tytuły. Po strzelaninie możesz zatrzymać grę i obejrzeć tor lotu poszczególnych pocisków. Każdy z nich można dokładnie przebadać i spróbować skierować w kierunku danego celu. Poza tym, popatrz tylko na te twarze. Ale siła engine'u polega nie tylko na szczegółach. Równie dobrze radzi on sobie z sięgającymi nieba drapaczami chmur. Na demonstracji widzieliśmy pięćdziesięciopiętrowy budynek w realistycznej skali z niesamowitą ilością szczegółów na każdym z pięter. Cierpiący na lęk wysokości nie powinni kupować tej gry.



Cała gra utrzymana jest w stylu współczesnego filmu noir. Podobnie jak w przypadku świeżutkiego „MDK2", poszczególne poziomy połączone są ze sobą komiksowymi scenkami. Nie wykorzystano w nich jednak orgii barw w stylu Kirby'ego, lecz stonowanych odcieni DC Vertigo. Nasz bohater komentuje wydarzenia na ekranie cynicznym głosem. Spróbuj otworzyć drzwi, a zamiast typowego „Te drzwi są zamknięte", usłyszysz coś w tym stylu: „Te drzwi bardzo mi przeszkadzały. Przekonałem się, że to chyba nie będzie łatwe zadanie".

Gra więc zapowiada się wspaniale. Jej klasa powinna zrównoważyć głosy krytykujące nadmierną brutalność. Tak więc - czy kochacie Woo? **KIERON GILLEN**

MIDTOWN MADNESS 2

W mieście pojawiło się więcej wraków.



To się [illegible] nazywa [illegible]



To nie może być [illegible] A [illegible]







[illegible] San Francisco [illegible] się [illegible] stromymi ulicami i przyjaznymi ludźmi.

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **Angel Studios**
- Gatunek: **Zręcznościowa**
- Premiera: **Wrzesień**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.microsoft.com/games/**

Właśnie zaszło słońce. Skończył się pierwszy dzień targów E3. Piszący te słowa ma już dosyć rozkrzyczanej, amerykańskiej publiczności. Musi odpocząć po całym dniu ciężkiej pracy.

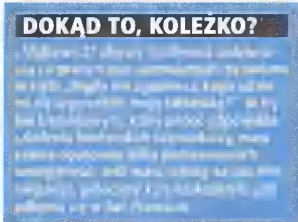
Udaje się więc na stoisko Microsoftu, siada za kierownicą, wciska gaz do dechy i wyjeżdża na miasto. Czasem miło jest wrócić na stare śmieci.

Nie będziemy ukrywali przed Tobą prawdy: w „Midtown Madness 2" nie znajdziesz zbyt wielu nowych pomysłów. Zmiany grafiki są jedynie marginalne. Wszystko wskazuje na to, że gra powinna nazywać się raczej „Midtown Madness Dwa" niż „Midtown Madness 2". Na szczęście firma Microsoft nie zmniejszyła wysokiej grywalności tytułu. Gra oferuje więcej radości niż bieganie nago po żeńskim klasztorze i udawanie, że jest się opętanym przez diabła. Największa zmiana dotyczy dwóch nowych lokacji. Tym razem możesz popędzić po wzgórzach San Francisco i zatłoczonych ulicach Londynu. Obie są znacznie większe od pierwotnych, masz tu dużo miejsca, by sobie pojeździć. Na przykład Londyn obejmuje swoim zasięgiem całe centrum. Niestety, wszyscy fani widowiskowych obwodnic mogą się poczuć zawiedzeni - nie ma tu M25. Na osłodę pozostaje możliwość zjechania do metra i pościgu tunelami. Miejmy nadzieję, że trzecia szyna będzie odłączona. Miejmy też nadzieję, że nikt nas nie napadnie.

„GRA OFERUJE WIĘCEJ RADOŚCI NIŻ BIEGANIE NAGO PO ŻEŃSKIM KLASZTORZE I SYMULOWANIE OBŁĘDU"

Dodano również dziewięć nowych samochodów. Są wśród nich luksusowy Aston Martin Vantage DB7 i olbrzymi czerwony pojazd strażacki. Prawdziwi koneserzy powrócą do swoich faworytów z pierwszej części. Zawsze miło jest zobaczyć, jak stary znajomy rozpada się na kawałki w zupełnie inny sposób. A tym razem możliwości zdemolowania bryczki są o wiele większe.

Pomimo tego „Midtown Madness 2" jest kontynuacją bardziej w stylu „Thief 2" niż „Syndicate Wars". To bardziej powielanie starych pomysłów, niż wymyślanie nowych. Ale przecież to jedna z naszych ulubionych gierek, więc musimy jej to wybaczyć. **[illegible] GILLEN**



DOKĄD TO, KOLEŻKO?

[illegible]



Mój dom to ten po lewej.

HELLBOY

Miłośnicy wszeteczności i zakazanej wiedzy powinni być usatysfakcjonowani. Klimaty schyłku epoki zagościły na dobre na naszych pecetach.

■ Jestem [illegible] czerwony i mam ogon. Rogi mi spiłowano.

■ Kafelki na podłodze i drzwi bez klamek...

ZABIERZCIE MNIE STĄD!

[illegible]

■ Wydawca: **Cryo**
■ Producent: **Cryo**
■ Gatunek: **Akcja 3D**
■ Premiera: **Wrzesień**
■ Przewidywane wymagania: **PII300, [illegible] RAM, Karta 3D, Win95/98**
■ Kontakt: **www.cryo-interactive.com**

Dosłownie przed chwilą mieliśmy okazję zapoznać Was [illegible] wynalezionymi przez ludzi z Take 2 mrocznościami „Martian Gothic", za moment wjedzie na rynek „Fallout Tactics" i nic nie wskazuje na to, że mimo upływu magicznej daty początku roku 2000 ktoś zamierza przestać nas przerażać.

Nowotwór, wirus, broń chemiczna... wszystko jest dobre, by wycisnąć z przerażonej publiki nieco gotówki. Kochamy bestie i wszystko, co można z nimi zrobić. Spalić, nabić na pal, obedrzeć ze skóry, zrobić buty lub torebkę dla swej Pani... możliwości są nieograniczone. Inaczej jest w dzisiaj opisywanym przypadku. Tym razem mamy do czynienia ze zjawiskiem równie klasycznym, jak wyciek smaru z Poloneza. Nawiedzenie... Oczywiście na drodze sił ciemności staną prawdziwi bohaterowie i wszystko wskazuje na to, że będziecie nimi Wy, kochane moje misie...

„Hellboy" daje nam możliwość wyjechania we wczesnych latach sześćdziesiątych do Czechosłowacji, w której zaczynają się dziać przerażające rzeczy (Praska Wiosna?). Oczywiście, jak przystało na prawdziwie nawiedzoną historię ma ona silne korzenie w przeszłości. Setki lat wcześniej (a dokładniej... 666 lat do tyłu) w dość niecodziennej rodzinie miała miejsce scysja. Jeden z braci, o imieniu Abel odkrył i otworzył portal prowadzący do innego wymiaru. To co z niego wyszło nie przypominało niestety zabłąkanych podróżników. Na szczęście brat nieokrzesanego durnia, Mitri zdołał powstrzymać wylęganie się kolejnych poczwar. Gdy jednak proces został zahamowany, dzielny wojownik zamienił się w skałę, a po upływie kilku setek lat jego przeklęty braciszek wymknął się wiążącym go pętom. W roku 1962 do Czechosłowacji zostało wysłanych dwoje agentów BPRD (Bureau of Paranormal Research and Defence). Jednym z nich jest Hellboy, demoniczna poczwara, która na znak przejścia do obozu Światła ścięła swe rogi. Zamiast prawego ramienia posiada ona dziwnie wykutą z nieznanego metalu broń, którą walczy w sprawie Dobra.

Ponieważ komiksowy rodowód postaci dość trudno było przełożyć na nasze pecety, Cryo zdecydowało się na stworzenie gry akcji widzianej z trzeciej osoby. Mając już pewne doświadczenie z „Devil Inside" postanowiono stworzyć coś znacznie bardziej mrocznego. Wielkie, gotyckie lokacje, po których nasz heros poszukiwać będzie wrogów zanurzone zostaną w niezwykle klimatycznej oprawie muzycznej, która powinna poruszyć każdego maniaka mrocznych klimatów. Dość powiedzieć, że wszyscy weterani „Sanitarium" docenią fakt umieszczenia akcji w... zakładzie psychiatrycznym. Na brak ludzi w białych kitlach nie będzie można narzekać.

„KOLEJNY AMERYKAŃSKI KOMIKS ZAGOŚCI NA POLSKICH PECETACH"

TRAITOR

WARCRAFT III

W „Warcraft III" nie będzie zbyt wielu rewolucyjnych zmian!

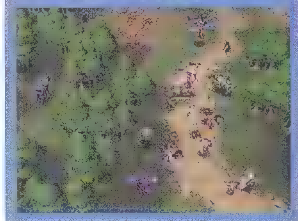


Mana to [illegible]szy element gry, [illegible] o możliwości dorzucania czarów.



PIĘĆ STRON KONFLIKTU

[illegible]



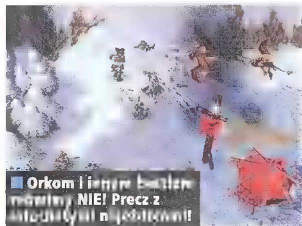
- Wydawca: **Sierra/Havas**
- Producent: **Blizzard**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Listopad**
- Przewidywane wymagania: **P200, 32MB [illegible]**
- Kontakt: **www.blizzard.com**

Wraz [illegible] rozwojem gatunków gier okazało się, że strategie role-playing wcale nie są długowieczne. Przygodówki typu „point and click" niemal dziesięć lat temu osiągnęły szczyt swoich możliwości i zniknęły [illegible] rynku. RPS-om nie udało się przed śmiercią wydać na świat ani jednego swojego przedstawiciela. Zgadza się, nie przesłyszałeś się: „Warcraft III" odchodzi od małych, prowadzonych przez bohatera grupek w kierunku bardziej tradycyjnych rozwiązań. Może to sugerować, iż firma Blizzard uznała, że zarządzanie maleńkimi elementami nie zawiera w sobie spodziewanej głębi taktycznej.

Nie oznacza to, że dokonano jakieś stalinowskiej czystki. Wciąż w grze występują bohaterowie, którzy podobnie jak wcześniej przechodzą na wyższe poziomy i zdobywają nowe umiejętności. Wciąż jednak obecne są zagadki, które zwiększają spójność narracji. Jednak cała reszta została zmieniona i bardziej przypomina teraz strategie. Na przykład, podobno limit jednostek został zwiększony i wynosi obecnie 75 oddziałów w regionie. W systemie ujęć uwzględniono również poruszającą się swobodnie kamerę i dalekie plany. Jedynie podczas scen przerywnikowych zmienia się perspektywa.

mieli do czynienia wyłącznie z maną. Po prostu ich rozwój technologiczny związany jest tylko z tym jednym surowcem.

Na najbliższych targach E3 pojawiło się wiele nowych, rewolucyjnych strategii. Ciekawe, jak w tym towarzystwie wypadnie niezbyt skomplikowany „Warcraft III".



Orkom i [illegible] NIE! Precz z [illegible]!

„W GRZE TEJ OBJAWIA SIĘ NATURA ORKÓW, TO MISTYCZNA RASA, KTÓRA ODDAJE CZEŚĆ SIŁOM PRZYRODY"

W centrum gry znajdują się Orki. Wygląda na to, że zostały pozbawione wszelkich negatywnych cech. Wszystko wskazuje na to, że w poprzednich częściach gry były pod wpływem ciemnych mocy. Tutaj objawia się ich prawdziwa natura. To mistyczna rasa, która oddaje cześć siłom przyrody. Mistycyzm i rzucanie czarów odgrywa tu główną rolę, a mana jest na wagę złota. Gracze, którzy chcą wcielić się w rolę Nie-martwych, będą Musimy jednak oddać jej sprawiedliwość. Firma Blizzard nie jest może zbyt szybka, ale pod wieloma względami pozostaje poza zasięgiem konkurencji. Jej produkty wyznaczały często nowe standardy w naszym komputerowym światku. Stawki zostały podbite. Kolesie z Blizzard wciąż siedzą przy stole, trzymają w ręku karty i uśmiechają się tajemniczo. Co tam w garści mają?

[illegible]

COMMANDOS 2

Jutro nadejdzie armia Hunów...



Gra „Commandos 2" znacznie przewyższa jedynkę poziomem interaktywności.

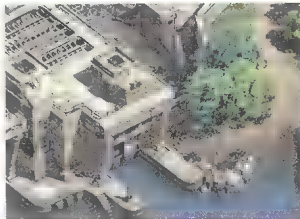
- Wydawca: **Eidos**
- Producent: **Pyro Studios**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Listopad**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.eidos.co.uk**

Firma Pyro Studios ma w swoim katalogu gry „Heart Of Stone" i „Praetorians". Staje się tym samym najważniejszym hiszpańskim wydawcą gier. Niezależnie od tego, co sądzimy o jej innych produkcjach, ta kontynuacja niespodziewanego przeboju roku 1998 zapowiada się niezwykle ciekawie.

Całkowicie nowy engine graficzny umożliwia oglądanie akcji z czterech różnych perspektyw. Zaś po wejściu do wnętrza budynków lub pojazdów, widok zamieni się na w pełni trójwymiarowy.

Wstępna wersja, jaką widzieliśmy na zakończonych niedawno targach E3, robiła piorunujące wrażenie. Rzadko która strategia czasu





Nowy engine graficzny oferuje w pełni trójwymiarowe ujęcia i cztery różne perspektywy.

rzeczywistego oferuje taką ilość szczegółów. Zwłaszcza rozdzielczość 1024 na 768 zapiera dech w piersiach. Można zobaczyć ogrom pracy włożonej przez twórców gry w oddanie postaci i środowiska.

Najciekawsza jest jednak szybkość rozgrywki. Planowanie wciąż jest esencją gry, jednak tym razem akcja jest o wiele bardziej wartka, umożliwiając każdej ze stron uniknięcie walki.

„RZADKO KTÓRA STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO OFERUJE TAK WIELKĄ ILOŚĆ DOPIESZCZONYCH SZCZEGÓŁÓW"

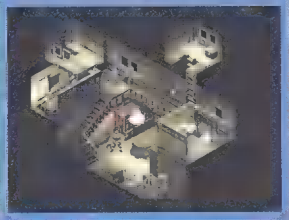
W ten sposób firma Pyro Studios obniżyła nieco stopień trudności i nawet początkujący gracz będzie w stanie dobrze się tu bawić.

Wśród innych zmian trzeba wymienić możliwość wymiany przedmiotów i dzielenia się umiejętnościami pomiędzy członkami ekipy. Nie będzie już sytuacji, w której tylko jeden Twój człowiek potrafi pływać albo uruchamiać bryczki bez kluczyka. To bardziej realistyczne rozwiązanie zakłada, że kilku żołnierzy mogło ukończyć ten sam kurs.

Również wśród pojazdów nie zabraknie nowości. Wszystkie one zostały odtworzone na podstawie maszyn używanych podczas drugiej wojny światowej. Będą wśród nich czołgi Panzer III, ciężarówki Mercedes L3000 i Jeepy. Ale to nie koniec tej listy. Wszystkie pojazdy mają prowadzić się o wiele bardziej realistycznie.

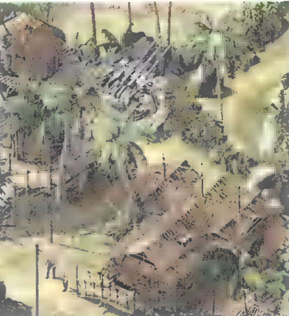
Niestety, „Commandos 2" należy do tych tytułów, które w pełni docenia się dopiero podczas samej gry. Statyczne screeny nie są w stanie pokazać dopracowanej animacji postaci czy niezwykle interaktywnej scenerii. Firma Pyro twierdzi, że wszystko, co widać na obrazkach, będzie można zniszczyć. Możliwych będzie wiele zakończeń wyznaczonych zadań. Wszystko wskazuje na to, że od „Commandos 2" oderwiesz się dopiero po zakupieniu trzeciej części serii.

MATTHEW PIERCE



WIELKA UCIECZKA

Pierwsza część gry była krytykowana za zbyt wysoki poziom trudności oraz [illegible] schronić [illegible] nazistami [illegible] w [illegible] od [illegible] Przez [illegible] czasu [illegible] za krzakami [illegible] do [illegible] one źródło [illegible] ście [illegible] przez [illegible] na [illegible] obok [illegible]



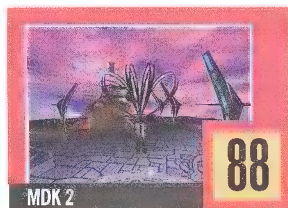
RECENZJE

W pocie czoła, nie wychodząc z redakcyjnych pieleszy tniemy [redacted] kolejne tytuły, byście mieli co czytać w słoneczne dni wakacyjnych kanikuł. Tym razem przygotowaliśmy dla Was superprodukcje - wymiatającego „MDK 2", powalającego „Ground Control" i zachwycającego „Flying Heroes". Oprócz tego oczywiście tony innych recek [redacted] imponującą „Ultimą Online" (wreszcie w naszym kraju!) [redacted] czele. Przemknął nam także przed gębami „NASCAR", a w inny wymiar wyniósł „Wehikuł Czasu". Nic, tylko grać!

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze w każdą recenzowaną grę przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach między 65% a 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, nie jest średnią arytmetyczną: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


MDK 2 88


GROUND CONTROL 87


DOGS OF WAR 85

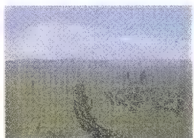

WEHIKUŁ CZASU 85

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


EURO 2000
(GK 6/2000 87%)


QUAKE III ARENA
(GK 1/2000 95%)


SHOGUN: TOTAL WAR PL
(GK 5/2000 92%)

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic, bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% [redacted] DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

PISZĄ DLA WAS

Jagd (Romek Wawrzyniak) – fan gier strategicznych, redakcyjny człowiek-orkiestra.

Pi[redacted]es (Piotr Stasiak) – dał się poznać jako spec od samochodówek, symulacji i strategii, ale pogrywa we wszystko!

Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) – skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.

gRoovy (Patryk Leszczyński) – oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.

Baron Jack (Jacek Pietruszczak) – talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.

HOT (Przemysław Gorący) – nałogowy mąciciel i maniak pci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.

FAZI (Maciej Waszkiewicz) – najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.

Bartek (Bartosz Nuckowski) – fachowa siła w dziedzinie gier sportowych oraz wszelkich innych, byle dobrych.

MDK 2

„Jakaś marna kontynuacja?" „Nie nie, kolejna porcja rozkoszy."

NA TYM CD



Podobnie jak w pierwowzorze, niezwykły spadochron Kurta pozwala mu niepostrzeżenie spadać na wrogów.





Max ma najwięcej okazji do postrzelania.





[illegible]żowanie nie rozwiązuje problemów

- Wydawca: **Interplay/Virgin**
- Producent: **Bioware**
- Premiera: **Sierpień**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.bioware.com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

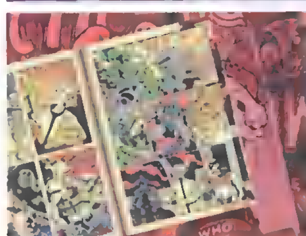
Firma Shiny zawsze słynęła z interesujących pomysłów. Czasami pomysły te wypalają, a czasami nie, ale przynajmniej należą im się brawa za wytrwałość. Jednym z najlepszych koncepcji Shiny w ostatnich latach był „MDK". Ta dynamiczna i innowacyjna zręcznościowa gra akcji była słusznie wychwalana przez prasę i ignorowana przez szarych graczy.

Być może pod wpływem rozczarowania słabymi wynikami sprzedaży, Shiny przekazała produkcję drugiej części kanadyjskiej firmie

„Firma Bioware zdołała przyćmić Shiny"

Bioware. Trzeba przyznać, że trudno znaleźć lepszych kandydatów do sprostania temu zadaniu, niż autorów znakomitego RPG „Baldur's Gate". Tak więc pojawienie się „MDK 2" w siedzibie redakcji zostało przyjęte z mieszaniną podniecenia i niepewności. Ale nie obawiajcie się, gdyż przy tworzeniu „MDK 2" firma Bioware zdołała przyćmić Shiny. Jedną z najlepszych cech pierwszego „MDK" była ogromna różnorodność czynności, do jakich zdolny jest bohater gry, Kurt Hectic. Potrafił posługiwać się bronią, wykonywać ogromne skoki, szybować oraz, co najlepsze, strzelać z rewelacyjnego karabinu snajperskiego - przełomowa innowacja, która została później wykorzystana w „GoldenEye" na N64 oraz innych strzelanek FPP. W „MDK 2", Kurt znowu ma do dyspozycji wiele umiejętności, ale autorzy

Żywe, [illegible] [illegible] i osza[illegible] tła - Bioware nie ma [illegible] czego [illegible]





JAK POKOCHAĆ BOMBĘ

Na poziomie sześć Doc musi rozbroić kilka bomb, które zostały rozmieszczone w różnych miejscach statku. Unieszkodliwianie ich jest już samo w sobie trudne, a na dodatek trzeba zmieścić się w określonym czasie. Czasami też trzeba robić to po ciemku.



[illegible] prze[illegible] łącznika [illegible] zapa[illegible] się [illegible] lampki. Następny [illegible] kolejna lampka zapala się. Aby rozbroić bombę, trze[illegible] [illegible]



Problem [illegible] w [illegible] że [illegible] są [illegible] razem. Nie uniemożliwia to co [illegible] dokąd biegną poszczególne [illegible] dopóki [illegible] nie [illegible] nas w [illegible]



A [illegible] za[illegible] palniczkę i w jej świetle dalej [illegible] za prze[illegible] Trzeba jednak [illegible], że Doc może [illegible] niczkę [illegible] przez krótki czas, gdyż [illegible] mień szybko zaczyna pa[illegible] Auuuu!

postanowili, że towarzyszyć mu będą dwie inne postacie, które znacznie się od niego różnią, ale odgrywają równie istotne role. Znany już z pierwszego „MDK" profesor Doc Hawkins zabiera Kurta na swój statek kosmiczny i to on daje mu ten wspaniały strój z nowatorskim spadochronem. Doktor jest też twórcą drugiej z nowych postaci, Maxa - palącego cygara czterorękiego cybernetycznego psa będącego prawdziwą maszynką do zabijania.

W „MDK 2" nie możemy dowolnie przełączać się pomiędzy postaciami. Zamiast tego jeden level pokonujemy jako Kurt, inny jako Max, następny jako Doc i kolejny znowu jako Kurt itd. itd. Levele są wyraźnie zaprojektowane z myślą o pokonującej je postacie i subtelnie różnią się stawianymi graczom wyzwaniami. Dzięki temu „MDK 2" stanowi jedno pasmo nowych doświadczeń. Jak więc wygląda

„Max potrafi strzelać z czterech broni naraz"

rozgrywka? No cóż, Kurt jest raczej typem skrytobójcy i chociaż czasami musi wdawać się w wymianę ognia, przeważnie jego zadaniem jest ustrzeliwanie przeciwników przy pomocy swojego wiernego karabinu snajperskiego. Karabin też stanowi również klucz do pomyślnego pokonywania poziomów. Niewielkie świecące kulki pełnią rolę kluczy na levelach Kurta i ich zestrzelenie otwiera zamknięte drzwi, uruchamia wentylatory oraz przeróżne urządzenia. Wentylatory pozwalają odzianemu w specjalny kombinezon Kurtowi unosić się w powietrzu, a także bezpiecznie szybować w dół po skokach z dużych wysokości czy też przy przeskakiwaniu przez przepaści.

Levele Maxa uwzględniają jego specyficzną budowę. Nie dysponując karabinem snajperskim, Max musi polegać na swojej ogromnej si-

le ognia, która pozwala mu przebijać się przez hordy Obcych, jakich pełne są jego levele. Max potrafi strzelać z czterech „zabawek" naraz i mogą to być Uzi, Magnum, shotguny oraz karabiny Gatlinga. Często okazuje się, że taki arsenał to jedyny sposób na przebicie się przez wroga. Oprócz strzelania, levele Maxa wymagają również dużej ilości precyzyjnego skakania po platformach - nie jest to może bardzo trudne zadanie, ale spróbujcie zachować precyzję znajdując się pod ostrzałem pół tuzina przeciwników. Nie posiadając też spadochronu, Max zazwyczaj porusza się w pionie korzystając z wind i platform oraz posługując się znalezionymi plecakami rakietowymi.

Natomiast poziomy, gdzie pierwsze skrzypce gra odziany w biały kitel profesor Doc Hawkins są najmniej zorientowane na szybką akcję. Profesor nie używa broni i zamiast tego musi pracować głową, konstruując przydatne urządzenia z zalegających wkoło elementów. Coś jak połączenie „Drużyny A" z „McGyverem". W jednej z wcześniejszych łamigłówek musi połączyć suszarkę do włosów z kilkoma rurkami i taśmą celem skonstruowania dmuchawy, za pomocą której może wrzucać Obcych w paszczę swojej ulubionej mięsożernej roślinki. Doc potrafi również projektować inne bronie, jak na przykład jego słynny atomowy toster, który wystrzeliwuje promieniotwórcze i wybuchowe kromki chleba. Możemy nawet zabawić się należącą do Doca rybką o imieniu Chuckleberry Finn, która pływa sobie rurami statku.


Latający Kurt jest bardziej narażony na ostrzał i dlatego lepiej szybko poszukać schronienia.

Wszystkie levele oglądane są z tej samej perspektywy, czyli zza pleców bohatera. Wszystkimi trzema postaciami sterujemy korzystając z quake'owego systemu wymagającego jednoczesnego używania myszki i klawiatury. Jednak to nie „Quake" staje nam przed oczami, kiedy gramy w „MDK 2", a wywodzący się z Quake'owej tradycji „Half-Life". A wszystko dlatego, że, podobnie jak „Half-Life", „MDK 2" zbudowany jest wokół serii błyskotliwie zaprojektowanych dynamicznych elementów akcji, które przez cały czas każą nam zastanawiać się, jak pokierować dalszą grą.

„Jest to gra w stu procentach liniowa - ale jest to wyłącznie jej zaletą"

Każdy z dziesięciu rozległych leveli zorganizowany jest w podobny sposób, mimo różnic w stylu samej rozgrywki. Kilka drobnych potyczek, które prowadzą do punktu kulminacyjnego, gdzie musimy najpierw domyśleć się, co należy zrobić, a potem spróbować tego dokonać. Rozwiązanie stawianych przed nami problemów i zagadek nie zawsze jest proste i zazwyczaj jest tylko jeden sposób uporania się z danym wyzwaniem. Jeżeli nie potrafimy wykombinować, czego się od nas wymaga, nie pozostaje nic innego, jak przeczesać całą lokalizację centymetr po centymetrze i eksperymentować z wszystkimi znalezionymi przedmiotami. „MDK 2" jest więc grą w stu procentach liniową - ale jest to wyłącznie jej zaletą. Najbardziej wciągające jest to, że kiedy trafimy głową w przysłowiowy mur, to zawsze dzieje się to ku naszemu ogromnemu zaskoczeniu. A kiedy w końcu uda nam się coś opanować, „MDK 2" natychmiast „puszcza świnię". Weźmy na przykład pełniące rolę kluczy kulki. Trzeba je zestrzeliwać. Kie-

Wielki boss [illegible] przekonuje się, że piorun może uderzyć dwa razy w to samo miejsce

MIZERNE MINI-GRY

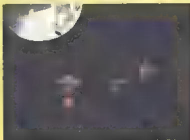
Autorzy nie mogli oprzeć się pokusie wstawienia kilku klasycznych sekcji zręcznościowych. Szkoda, gdyż jest to jedyny element, który nie odpowiada jakością reszcie gry. Moim zdaniem najgorszy jest „Rocket Ranger".



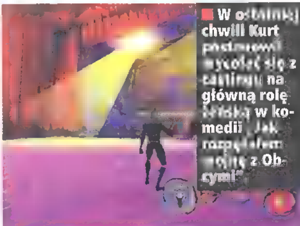
Pierwsza prawdziwa akcja to sekcja zręcznościowa, w której Kurt musi, unikając ostrzału laserowego oraz rakietowego, zbliżyć się do statku Obcych. Na szczęście cała sekwencja jest krótka.



Pierwsza przygoda Maxa, to ten względnie kiepski poziomy scroller. Nie ma tu żadnego strzelania, a naszym jedynym zadaniem jest unikanie uderzenia w asteroidy. Coś a la „Action Man".

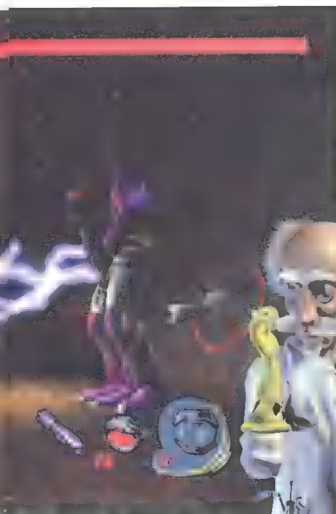


I znowu przygody z asteroidami, których trzeba tym razem unikać siedząc za sterami statku. Naprawdę po wystrzelaniu tych fragmentów należy się [illegible]



W ostatniej chwili Kurt postanowił wycofać się z castingu na główną rolę żeńską w komedii „Jak rozpętałem wojnę z Obcymi".

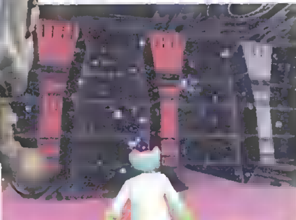






Doc wygląda niezwykle groźnie i złowieszczo. Warto przy okazji zwrócić uwagę na różne typy pocisków, które możemy wystrzeliwać z naszego karabinu.





dy jednak doskonale już opanujemy tę czynność, Bioware zaczyna chować je w coraz bardziej niedostępnych i niebezpiecznych miejscach. A kiedy i z tym sobie damy sobie radę, okazuje się, że zaczynają swobodnie latać i trafienie ich teraz jest już nie lada wyczynem.

A co z odrzutowym plecakiem? Wystarczy nalać paliwa i lecimy? Na początku tak. Ale już wkrótce przepaście

„Jednak poczynając już od sekwencji intra wszystko było jak należy"

okazują się zbyt szerokie, aby pokonać je na jednym zbiorniku, co wymaga zastosowania odpowiedniej taktyki. Wokół pojawiają się latające stacje paliw. Wygląda to prosto i nieskomplikowanie, ale kiedy coś takiego spotyka nas na każdym kroku w całej grze, to trudno nie przyklasnąć z podziwem.

Po dojściu do końca każdego levelu, nagradzani jesteśmy wstawką filmową, po obejrzeniu której przyjdzie nam zmierzyć się z bossem w morderczej, składającej się najczęściej z trzech lub czterech faz potyczce. Kurt musi na przykład stawić czoła przytłaczającemu ostrzałowi z laserów na końcu pierwszego poziomu, za który odpowiada olbrzymia lustrzana kula. Natomiast pierwszym poważnym przeciwnikiem Doca jest przypominający Mekonga Obcy. Podobnie jak w czasie pokonywania poszczególnych leveli, przyjdzie nam nieraz zginąć w starciu z bossem, zanim zdołamy wypracować strategię mającą szanse powodzenia. Wielokrotnie też stracimy żywot usiłując wprowadzić nasz plan w życie. Jednak po prostu zaciśniemy zęby i nie będziemy się poddawać.

JEDEN CZŁOWIEK I JEGO ŻABA

Po pomyślnie zakończonym szturmie na statek Obcych, Kurt Hectic zostaje zaatakowany przez gigantyczną baterię laserową na końcu poziomu pierwszego. Podobnie jak w przypadku wszystkich bossów w „MDK 2", pokonanie tego wymaga odrobiny pomyślunku.



1. Ostrzał rozpoczyna się bez ostrzeżenia i unikanie zmasowanego ognia to jedyny sposób utrzymania się przy życiu. Nasza broń [illegible] nie robi na przeciwniku wrażenia.



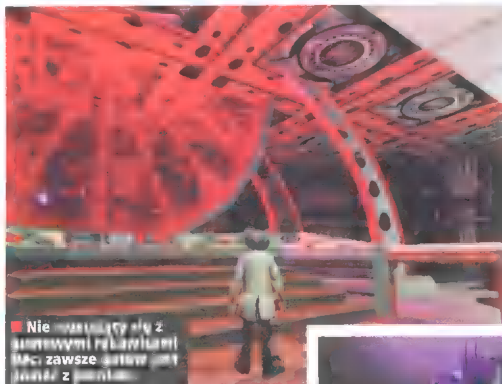
2. Przełączamy się w tryb snajperski - cały czas unikając trafienia laserami - i szybko dostrzegamy cztery kulki, które jak najszybciej trzeba zestrzelić.



3. Po ich ustrzeleniu, bateria otworzy się i zobaczymy, jak za szybami siedzi tajemniczy, przypominający żabę [illegible]. Strzelamy mu kilka razy w głowę i...



4. ... tak się wścieknie, że wyskoczy, by się z nami rozprawić osobiście. Nie pozostaje nic innego, jak tylko wdać się w wymianę ognia i czekać aż padnie. Albo my padniemy.



Nie [illegible] się z [illegible] Max, zawsze [illegible] z [illegible].

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „MDK 2", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **P233, 32MB RAM, Voodoo2 8 MB**



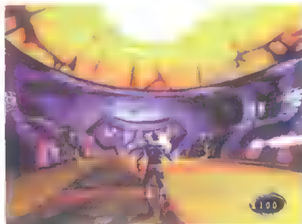
Werdykt: **Nawet powyżej wymagań minimalnych, pojawienie się kilku przeciwników powoduje długie przestoje.**

Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo2 12 MB**



Werdykt: **Dużo lepiej, chociaż nadal wszystko spowalnia w miejscach, gdzie dużo się dzieje na ekranie.**





Teraz trochę na temat humoru. Ponieważ „Earthworm Jim" nigdy nie był moim ulubieńcem, obawiałem się, że „humor" w „MDK 2" wystawi moją cierpliwość na ciężką próbę. Jednak poczynając już od sekwencji intra - ślicznie wyrenderowanej parodii klasycznych komiksów Marvela z lat 60. autorstwa Jacka Kirby - wszystko było jak należy. Być może dlatego, że sama gra jest tak dobra, takie rzeczy jak zwariowane pomysły Doca oraz absurdalnie wyglądający Obcy, w ogóle nie rażą. Jest tylko jedna rzecz, która może nieco zepsuć zabawę w „MDK 2". Kiedy na ekranie jest dużo eksplozji i przeciwników, gra znacznie zwalnia, co szczególnie doskwiera, jeżeli aktualnie gramy Maxem. Irytować może również to, że poszczególne lokacje połączone są pustymi i nudnymi korytarzami. Od czasu do czasu pojawiają się również dosyć marnej jakości zręcznościowe mini-gry, które naprawdę tu nie pasują.

„... czy po skończeniu, zechcemy jeszcze raz zacząć wszystko od początku"

Poważniejsze jest być może to, że możliwość zapisywania w dowolnym momencie może nieco negatywnie wpłynąć na żywotność gry, podobnie jak fakt, że do dyspozycji mamy jedynie dziesięć, chociaż bardzo rozległych leveli. Pewne wątpliwości może też budzić to, czy po skończeniu, zechcemy jeszcze raz zacząć wszystko od początku. Na szczęście „MDK 2" jest odpowiednio trudną grą, nawet na najłatwiejszym poziomie trudności i stanowi dobre połączenie główkowania i strzelania. Miło jest widzieć, że autorzy takich gier zręcznościowych jak „MDK 2" i wydana niedawno „Evolva" doszli do wniosku, że gry z tego gatunku nie muszą być łatwe, aby dostarczać wspaniałej zabawy.

Poza wymienionymi powyżej drobnymi niedociągnięciami, „MDK 2" zasługuje na najwyższe pochwały. Szybka i dynamiczna akcja plus mnóstwo ciekawych łamigłówek. A wszystko w ładnej oprawie graficznej wspieranej przez miły dla ucha, zróżnicowany podkład muzyczny i budujące nastrój efekty. Czyż nie jest to dziwne, że względy estetyczne jako ostatnie pojawiają się w recenzji gry zręcznościowej? Ale to dlatego, że „MDK 2" jest tak dobry. **CHRIS BUXTON**

Za: Wysoki poziom trudności, duże zróżnicowanie, inteligentne łamigłówki.

Przeciw: Duże wymagania systemowe.

Dynamiczna akcja, frapujące zagadki oraz wspaniale rozplanowane elementy rozgrywki - wszystko na swoim miejscu.

WERDYKT 88%

ALTERNATYWNE Evolva 86% MDK

Ten miecz jest wszystkim...
zgubą i zbawieniem, upadkiem i władzą...
czy odważysz się go podnieść?

JEŚLI JESZCZE NIE GRAŁEŚ?

Polecamy wszystkim graczom!

GRA, O KTÓREJ JEST GŁOŚNO OD DNIA PREMIERY





PIERWSZY, PRAWDZIWY, POLSKI HIT W SKALI ŚWIATOWEJ








DZIECIOM

Specjalnie dla młodych graczy IM Group przygotowało super niespodzianki.



Wspaniałe produkty LEGO™ to niesamowita przygoda [redacted] świecie słynnych klocków. LEGO™ Creator to budowa miasteczek, LEGO™ Loco niezapomni[redacted] jazda pociągami, LEGO™ Szachy gra dla wielkich strategów, LEGO™ Racers niesłychanie zabawne wyścigi samochodzików [redacted] LEGO™ Rock Raiders, gwiezdna przygoda, [redacted] której bohaterowie, aby naprawić zepsuty statek kosmiczny, muszą założyć bazę [redacted] obcej planecie. Twoje Komiksy to super programy, [redacted] pomocą których każdy fan komiksowych postaci będzie mógł stworzyć własne książeczki ze swoimi ulubieńcami.

Wśród nich znajdują się: Kot Garfield, Smerfy, Lucky Luke, Tom i Jerry [redacted] Popeye. Wszystko to PO POLSKU!

Życzymy miłej zabawy!

NASCAR 2000

Kolejny produkt serii 2000 na pewno nie jest grą na miarę roku 2000.



[illegible] ot [illegible] klama. Ale czy [illegible]

Tak zwany rzut na [illegible]

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **EA Sports**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.easports.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, CD-ROM, Win95/98**

Pierwszą pecetową grą, w której mogliśmy się ścigać samochodami Nascar był „Nascar Racing" firmy Papyrus. Począwszy od pierwszej, wszystkie jej części były dopracowanymi i bardzo realistycznymi symulatorami. „Nascar" w wykonaniu EA Sports jest jednak zupełnie czymś innym...

Po uruchomieniu gry naszym oczom ukazuje się ładne graficznie menu, z dużą ilością bajerów. Do tego jednak Electronic Arts zdołało nas już przyzwyczaić. Przystąpmy więc do dokładnego przeglądania zawartości pięknego opakowania. W środku znajdziemy możliwość wcielenia się w jednego z trzydziestu trzech kierowców. Każdy z nich zasiada za kółkiem samochodu jednej z trzech marek: Chevroleta, Forda lub Pontiaca. Bryki te możemy wypróbować na jednym z osiemnastu oficjalnych, faktycznie istniejących torów formuły Nascar. Oczywiście, mamy do wyboru kilka trybów gry. Najzagorzalsi gracze zapewne wybiorą rozegranie całego sezonu, czyli możliwość ścigania się po każdym z torów, wliczając treningi, jazdy kwalifikacyjne, ustawianie w garażach technikaliów pojazdów, a wszystko to uwieńczone wielkim, trwającym kilkadziesiąt okrążeń wyścigiem. Spokojniejsi gracze wybiorą zapewne skrócony sezon (tu już nie trzeba gromadzić przy komputerze zapasów jedzenia i picia na kilka godzin), a dla osób chcących sobie po prostu zagrać, przewidziano najprostszą opcję, czyli Quick Race - szybki i bezproblemowy wyścig odbywający się bez niepotrzebnych formalności. „Nascar 2000" oferuje także możliwość gry w trybie multi-player za pomocą Internetu (czterech graczy), sieci lokalnej (ośmiu graczy) lub po prostu zwyczajnego kabelka (dwóch graczy). Tak wygląda teoria. Teraz trochę praktyki. Jako że preferuję realistyczny styl jazdy, powyłączałem wszelkie pomoce i ruszyłem w bój na mój ulubiony tor Talladega. Zanim napotkałem pierwszy zakręt, zdążyłem się rozpędzić do całkiem rozsądnej prędkości. W grach Papyrusu pokonywanie zakrętów nie należało do łatwych czynności - jeden fałszywy ruch kierownicą kończył jazdę efektownym piruetem w kłębach dymu, przy akompaniamencie pisku opon. Tu jednak samochód prowadzi się jak tramwaj na szynach. Zacząłem wykonywać różne dziwne ruchy kierownicą - na przemian, szybko, raz w lewo, raz w prawo, i co? Ku mojemu zdziwieniu samochód wcale nie wpadł w poślizg. Niestety, choćbym bardzo chciał, nie mogę produktu EA Sports nazwać symulatorem. A fakt, że jest prosty, zręcznościowy, oznacza akurat w przypadku tej gry nudę. Całym sensem komputerowej gry w „Nascara" jest bowiem realizm. W konkurencyjnym „Nacarze" firmy Papyrus podczas całego wyścigu musimy być głęboko skupieni nad prowadzeniem pojazdu, przez to rozgrywka jest pasjonująca i wciągająca. W grze Electronic Arts, jazda w kółko kilkadziesiąt okrążeń bez większego zaangażowania kierowcy jest, mówiąc łagodnie, mało ciekawa.

EA stworzyło grę komercyjną, dla szerokiej publiki. Przyjemną, łatwą i ładnie wyglądającą. Zapomnieli jednak, że w „Nascarze" najbardziej liczy się trudność rozgrywki i idący za tym pasjonujący klimat trwającego kilkadziesiąt minut wyścigu. Inna sprawa, że poza Stanami „Nascar" jest równie egzotycznym sportem jak np. squash i niewielu nim się interesuje, zwłaszcza w Polsce.

KRZYCHOO

Za: Dużo oficjalnych torów, kierowców, ładne menu.

Przeciw: Nudna, zwłaszcza dla Polaków.

Daleko mu do prawdziwego „Nascara". Konkurencyjny „Nascar Racing 3" z Papyrusu jest zdecydowanie lepszy.

WERDYKT 63%

ALTERNATYWNE: Nascar Racing 3, Nascar Revolution

GROUND CONTROL

Nieprawdopodobna uroda i osobowość. To może być tylko szwedzka produkcja.

NA TYM CD





■ Myśl strategicznie i bądź przewidujący. Tylko w ten sposób wygrasz z liczniejszym przeciwnikiem.

■ Wydawca: **Sierra**
■ Producent: **Massive**
■ Premiera: **Już jest**
■ Cena: **159.00**
■ Dystrybucja: **Play-It**
■ Strona WWW: **sierrastudios.com/games/**
■ Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 400MB HD, Karta 3D**

Podejdźcie bliżej. Chcę Wam coś pokazać. Chciałbym, abyście przyjrzeli się obrazkom na tej stronie. Są to wszystko zrzuty z gry. Słowo honoru. Pamiętajcie jednak, że są to obrazki, które zostały wyciągnięte z gry, obrobione przez naszych grafików, maksymalnie pomniejszone i wydrukowane. Weźcie to pod rozwagę, a następnie spróbujcie wyobrazić je sobie w ruchu.

Gdyby tylko istniał jakiś sposób na pokazanie Wam, jak ta gra naprawdę wygląda. Gdybyśmy tylko żyli kilkadziesiąt lat w przyszłości, kiedy to właśnie wróciliście z wyprawy osobistym poduszkowcem do najbliższego kiosku i możecie oglądać animowany hologram dający przedsmak wyglądu gry. A może zamiast takiego wybiegania w przyszłość wystarczy włożyć do napędu nasz CD, zainstalować demo i przekonać się na własne oczy?

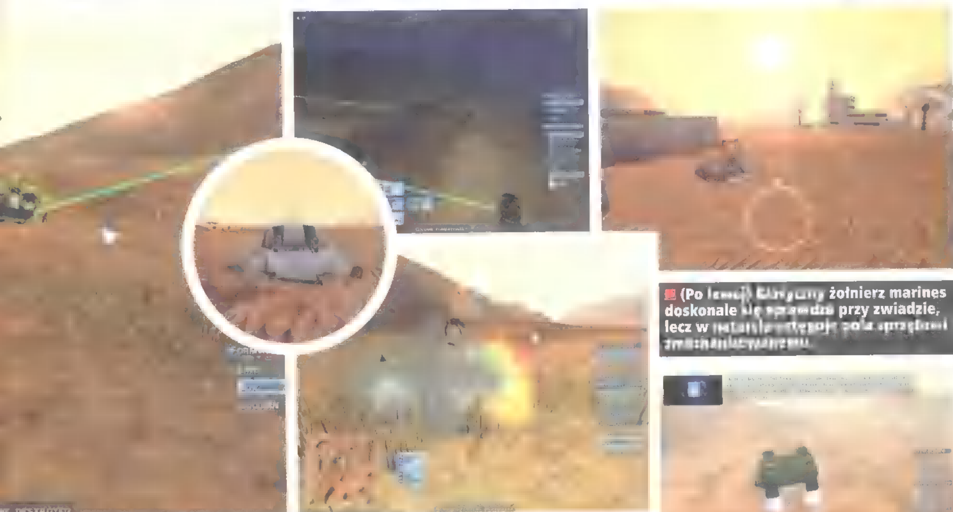
Chyba trochę się zagalopowałem. Musicie złożyć to na karb mojego rozgorączkowania. Miałem zacząć od ogólnego i kuszącego wstępu, który nie zdradzając naszej opinii o

„Trzecia wojna światowa nieźle namieszała na dobrej starej ziemi"

grze zachęca do gruntownego zapoznania się z całą recenzją. Uzbrójcie się więc w cierpliwość i pozwólcie, że przejdę teraz do tradycyjnego wstępu...

Gatunek RTS od kilku lat wygodnie siedzi na swoim tronie. Czuję się bezpiecznie wiedząc, że ma całe rzesze zwolenników, którzy z radością powitają kolejną porcję tej samej rozrywki,

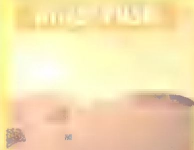




■ (Po lewej) [illegible] żołnierz marines doskonale się sprawdza przy zwiadzie, lecz w [illegible]

WYPRAWA W TEREN

Chociaż nie jest to kompletna lista, to jednak postanowiliśmy zaprezentować krajobrazy, w których najczęściej przyjdzie nam walczyć.



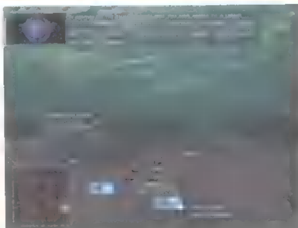
[illegible] krajobraz Umsle Dunes to ogromne otwarte przestrzenie pozwalające stosować stosunkowo proste rozwiązania taktyczne.



Wymaga zupełnie innej taktyki. Drzewa zapewniają osłonę przed nalotami z niskiego pułapu, ale ograniczają swobodę manewrowania.



Śnieg leży tu wszędzie i utrudnia poruszanie się. Jednak śnieżne zaspy zapewniają znakomite kryjówki i pozwalają atakować nieprzyjaciela.



■ Noc jest doskonałą osłoną przed zawsze ni[illegible] wrogiem.

gdyż w tym przypadku to samo jest całkiem dobre. Żaden specjalista od tego gatunku nie widzi potrzeby dokonywania rewolucji. Jednak Massive zajrzał uświęconej tradycji prosto w gardło i doszedł do wniosku, że czas wstrząsnąć tym tronem tak, że zadowolony z siebie RTS zupełnie nie będzie wiedział co się dzieje. A teraz czas już kończyć ten wstęp. Wyobraźcie sobie, że przenieśliście się 400 lat w przyszłość. Świat zmienił się nie do poznania. Trzecia Wojna Światowa tak namieszała na dobrej starej Ziemi, że wielu ludzi postanowiło z niej uciec. Od tego czasu, prowadzenie wojen na Ziemi zostało zakazane i wszystkie konflikty rozgrywają się o wiele lat świetlnych od naszej planety.

Ludzkość podzieliła się na dwa zwalczające się obozy – Crayven Corporation i Order of the New Dawn. Te dwie rywalizujące frakcje walczą o prawo do kolonizowania kolejnych światów i uzyskanie w ten sposób przewagi, a tym samym przejęcie kontroli nad całym znanym wszechświatem... Jeżeli ktoś pomyśli sobie teraz „Gdzieś to już słyszałem", to nie będzie daleki od prawdy. Idea wojny, po której następuje podział na dwie frakcje, po którym następuje rywalizacja o podbój jak największej liczby nowych terytoriów, nie jest specjalnie przełomowa. Ale popatrzmy na to z tej strony...

„Dwie rywalizujące frakcje walczą o prawo do kolonizowania kolejnych światów"

Gdybyśmy chcieli zbudować specjalny dom – dom, którego nikt dotąd nie widział. Dom pełen nowych koncepcji i zadziwiających idei. Czy zdecydowalibyśmy się również na zmianę fundamentów? Czy też raczej pozostalibyśmy przy starych i sprawdzonych podstawach, na których od lat buduje się solidne domy? „Ground Control" prowadzi RTS tam, gdzie nikt dotąd nie odważył się stąpać i w tej sytuacji porywanie się na wywołanie całkowitego trzęsienia ziemi, nie jest najlepszym pomysłem. I niewątpliwie jest to nowy kierunek dla RTS-ów – droga czystej, niczym nieskażonej walki. Zapraszając wszystkie składniki gier spod znaku RTS do swojej szwedzkiej siedziby, firma Massive gorąco powitała perspektywę trzeciej osoby, serdecznie uścisnęła rękę trójwymiarowej grafice, odebrała płaszcz i kapelusz od walki w czasie rzeczywistym i zapropo-



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Ground Control", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Karta [redacted]**



Werdykt: **Bez porządnej akceleracji wygląda marnie. Praktycznie nie da się grać. Kupujcie nową dopałkę!**

■ Komputer Testowy: **PII 450, [redacted] RM, GeForce 32 MB**

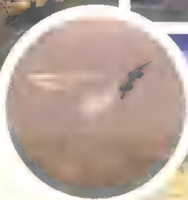


Werdykt: **Chodząca perfekcja. Niebiańska wizja. Jak twierdzi Massive, „GC" najlepiej sprawuje się na kartach nVidia.**

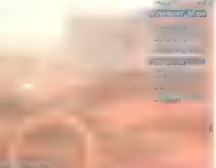














nowała herbatkę i ciasteczka wyrazistej fabule. Dopiero kiedy w drzwiach pojawiło się zarządzanie surowcami, wezwani zostali ochroniarze. Żadnego zarządzania. Nie tak jak w „Force Commanderze", gdzie niby nie ma zarządzania, [redacted] jednak jest. Zupełny i całkowity brak. Zero. Ale chyba zostawili możliwość budowania baz? Nie. A kopalnie? Brak. No to może gromadzenie surowców do budowy nowych jednostek? Nic z tego. Każdy aspekt ekonomiczny został wrzucony do kosza i wywieziony na pobliskie wysypisko. I dobrze, ale jeżeli eliminuje się jeden z podstawowych i uświęconych tradycją element gatunku, to trzeba zaoferować coś w zamian. I tak też się stało. Pozostawioną pustkę wypełniono zażartą, ekscytującą, krwawą, pełną wybuchów i chwały walką. Szczerze mówiąc w ogniu walki i wśród gradu wystrzeliwanych rakiet i pocisków nie byłoby miejsca na jakieś chomikowanie żelastwa i tym podobnych materiałów.

„Ground Control" oddaje nam w ręce nie pojedyncze jednostki, a ich zespoły. Naszych sześć lekkich czołgów zawsze pozostanie zespołem sześciu lekkich czołgów (chyba że któryś zostanie rozbity w drobny mak i wtedy będziemy mieli ich pięć, lub jeszcze mniej). Oznacza to sprawniejszą i efektywniejszą kontrolę nad armią, co jest niezbędne w sytuacji, kiedy nieprzyjaciel przeprowadza zaskakujący manewr oskrzydlający i zastawia pułapki, które mają wykończyć nas, gdyby udało nam się wydostać z okrążenia. Każdemu zespołowi jednostek przypisany jest klawisz skrótu, co przekłada się na sprawny i efektywny system sterownia i pozwala wyeliminować gorączkowe klikanie myszką.

Jeszcze jednym nowatorskim rozwiązaniem w „Ground Control" jest umieszczenie w armii

„Sprawny i efektywny system sterowania"

jednostki pod nazwą APC. Jest to lekko uzbrojony pojazd, który pełni dwie istotne role – nie tylko umożliwia przewożenie żołnierzy, ale również naprawę uszkodzonych jednostek. Jest także ważny z punktu widzenia strategicznego, gdyż w jego wnętrzu przebywa Generał – czyli gracz. Dlatego każde rozwiązanie taktyczne musi uwzględniać potrzebę zapewnienia ochrony APC, co ma swoje dobre strony w postaci nieograniczonych możliwości naprawczych. Cała gra sprowadza się do taktyki. Taktyki tak skondensowanej, że można ją jeść łyżką. Dzięki mechanizmom sztucznej inteligencji stanowiących połączenie zdarzeń losowych i reakcji na posunięcia gracza, trzeba zawsze mieć się na baczności.

Inną charakterystyczną cechą „Ground Control" jest rozbudowana fabuła. Podobnie jak w „Force Commanderze", zostajemy rzuceni w sam środek akcji, gdzie nie wszystko jest jasne i oczywiste. Chociaż jesteśmy lojalni wobec mocodawców, to jednak od czasu do czasu pojawiają się wątpliwości, czy aby na pewno dokonaliśmy właściwego wyboru. Od pierwszej odprawy rozbudzone zostają wątpliwości dotyczące motywów działania naszych przełożonych. I podobnie jak w „Force Com-





Bombowiec [illegible] stali na wroga.

Statki tran- [illegible] świeże [illegible] na [illegible] zmia- [illegible] Czeka ich [illegible] wieczór.

WYPRAWA SAFARI

Chyba tylko dla zabawy autorzy postanowili umieścić w grze fantastyczne zwierzęta, które żyją na planecie, o którą walczymy. Oto cztery z nich.



[illegible] bardzo [illegible], ale [illegible] bez [illegible]. Mimo dość [illegible] nas [illegible]

Z oddali [illegible] jak [illegible], co [illegible] może nieźle [illegible]

Wielki [illegible] jak [illegible] słonia z [illegible] lubi [illegible]

Czasami [illegible] spod ziemi [illegible] delfin. Widzieliście [illegible]? Teraz [illegible] cie [illegible] wzięli natchnienie!

manderze", fabuła nie jest opowiadana wyłącznie przez odprawy przed misjami i wstawki filmowe – to wydarzenia w czasie misji popychają fabułę do przodu.

Wypełniając rozkazy i penetrując bazy, odkrywamy nowe prawdy, które prowadzą nas meandrami, jakich nie powstydziłby się dobry film. Jeżeli uważacie, że jestem nieco zbyt tajemniczy pod tym względem, to zapewniam Was, że nie przypadkiem. Gdybym pisał recenzję książki, opartej na tej grze, nie chciałbym zdradzać rozwoju wypadków, więc teraz zastosuję podobną zasadę. Niespodziewany zwrot akcji pozostaje niespodziewanym zwrotem tylko wtedy, kiedy nie mamy żadnych wcześniejszych informacji i dlatego postanowiłem nie psuć Wam przyjemności odkrywania wszystkiego samodzielnie. Mógłbym wspomnieć o wątku obcej technologii, ale tego nie zrobię.

Czas wrócić do moich początkowych zachwytów. Najważniejszym elementem, który wyróżnia „Ground Control" jest fenomenalna grafika. Mogę chyba bezpiecznie stwierdzić, że jest to najpiękniejsza gra, jaka kiedykolwiek została stworzona. Jest to śmiałe stwierdzenie, ale trudno się z nim nie zgodzić oglądając, jak zza wzgórz wyłania się tarcza słońca lub kiedy nasi dorównujący jakością skinów „Quake'owi III" żołnierze maszerują przez dżunglę, a nad ich głowami latają stada ptaków. Wszystko oglądamy za pośrednictwem całkowicie swobodnie poruszającej się kamery, którą można sterować w sposób znany każdemu miłośnikowi FPP. Cały system jest intui-

„Najważniejszym elementem, który wyróżnia «Ground Control» jest fenomenalna grafika"

cyjny i naturalny i pozwala uzyskać pełen przegląd sytuacji na polu bitwy, co jest niezwykle istotne w ogniu walki.

Dlaczego więc nie dałem 90 procent? No cóż, chociaż usunięcie elementów ekonomicznych zostało nam pięknie wynagrodzone, to jednak po pewnym czasie gra staje się monotonna. Autorzy dołożyli ogromnych starań, aby zapewnić maksymalne zróżnicowanie stawianych przez poszczególne levele wyzwań, ale i tak w zasadzie zawsze chodzi o to samo. Trzeba wygrać bitwę. To wszystko. Nawet jeśli uwalniamy zakładnika lub niszczymy jakąś bazę, wszystko sprowadza się do militarnego pokonania przeciwnika.

Jeżeli ktoś kocha nadzorowanie rotacji upraw w „Age of Empires", to czeka go długi okres przejściowy. Jednak potem czekają go wspaniałe przeżycia. W tej grze najważniejsza jest cierpliwość. Wybudowanie obozu warownego i oczekiwanie na wroga da w efekcie najazd na niespotykaną skalę. Z drugiej strony zbyt aktywna działalność może spowodować, że wyforsujemy się za bardzo i szybko polegniemy bez odpowiedniego zaplecza. „Ground Control" wymaga połączenia obu elementów i odpowiedniego ich wyważenia. Oprócz urody na tym także polega jej wartość.

JOHN WALKER

Za: Płynna i szybka rozgrywka. Ciekawe rozwiązania taktyczne.

Przeciw: Po pewnym czasie może odrobinę nużyć.

Szybka, złożona i tak śliczna, że można za nią umrzeć. RTS na drodze rewolucyjnych przemian.

WERDYKT 87%

ALTERNATYWNE Force Commander 90% | Earth 2150 91%

DOGS OF WAR

Czy pamiętasz czasy, gdy gry były naprawdę trudne? Firma Silicon Dreams pamięta je doskonale.



Podchodzenie do Mantai nigdy nie popłaca.



[illegible] a okaże się, że [illegible] - nie [illegible] o ilości [illegible] - robią [illegible] wrażenie.

GRY KOMPUTEROWE WYRÓŻNIENIE

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Silicon Dreams**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- StronaWWW: **www.warmonkeys.com**
- Wymagania: **PII 266, 32MB RAM, 650MB HD, Karta 3D**

OPERACJA ŚCIŚLE TAJNE

Większość misji ma ściśle określone cele, często podczas ich trwania pojawiają się nowe. W jednej z pierwszych misji poziomu Imperial samotny żołnierz musi uwolnić więźnia, co okazuje się jednak niezwykle skomplikowanym zadaniem...



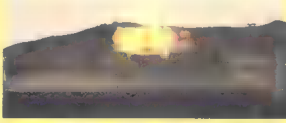
Samotny wilk przedostał się do bazy [illegible]. [illegible] nad nim kontrolę i [illegible].



Tymczasem przez radio [illegible] nowe [illegible]: masz udać się na wschód i [illegible].



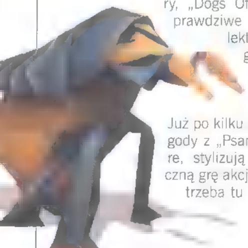
Elektrownia jest silnie strzeżona. Jednak dzięki dywersji powinieneś [illegible] się na jej teren.



[illegible] Elektrownia [illegible] w [illegible] mak. [illegible] filmik FMV i [illegible] się jak bohater.

Nigdy nie byłem wielkim fanem „Czerwonego Karła" ani poezji Craiga Charlesa. Kiedy jednak po raz pierwszy uruchomiłem misję treningową gry „Dogs Of War" i z głośników usłyszałem głos szalonego Scousera, bardzo mnie to zdziwiło. Bałem się, że cała gra będzie skażona - żeby użyć wyrażenia w stylu „Czerwonego Karła" - „zapachem stóp Dave'a Listera".

Jednak w odróżnieniu od wymienionej literatury, „Dogs Of War" stanowi prawdziwe wyzwanie intelektualne, szczególnie w porównaniu z konkurencyjnymi produktami.



Już po kilku godzinach przygody z „Psami Wojny", które, stylizują się na „taktyczną grę akcji", okaże się, że trzeba tu naprawdę myśleć taktycznie. Należy wykorzystywać możliwości poszczególnych jednostek i dostosowywać je do oddziałów wystawionych przez przeciwnika. Powiedzmy sobie szczerze, rzadko która gra, a na pewno nie żaden z „Command And Conquerów", oferuje taką głębię rozgrywki.

Musisz zapomnieć o tworzeniu wielkich armii i rozbijaniu przeciwnika w pył. Nie masz możliwości budowania baz, nie jesteś również w stanie kupować dodatkowych oddziałów. Każda misja zamienia się w prawdziwy survival. Musisz nieustannie walczyć o przeżycie. Dzięki temu grywalność jest niezwykle intensywna, trzeba naprawdę nieźle się nagłówkować, żeby wygrać.

Jednym słowem gra nie jest zbyt łatwa. Prawdę mówiąc, to dawno nie widzieliśmy tak trudnej gry. Niektóre misje sprawiają na pierwszy rzut oka wrażenie nie możliwych do przejścia. Najtrudniejsze z nich wymagają kilku re-

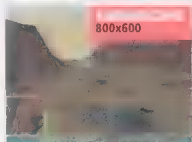


Gdy tylko wybierzesz oddział, natychmiast od-zywa się Crazy Charles.

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Dogs Of War", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 266, [illegible] RAM, Voodoo2 (8MB)**



Werdykt: **Skacze, gdy przejmujemy kontrolę bezpośrednio nad oddziałami, wciąż jednak jest do zaakceptowania.**

■ Komputer Testowy: **PII 400, 64MB RAM, TNT2 (32MB)**



Werdykt **Lepiej, o wiele więk[illegible] grywalność. Ciągle jednak trochę skacze - polecamy [illegible] RAM-u.**





startów zanim wpadniesz na pomysł, jak je ukończyć. Podejrzewam, że większość z nich można przejść tylko w jeden sposób. Chociaż liniowość gry jest dobrze ukryta, to może odstraszyć wielu strategów. Z drugiej jednak strony cele stawiane przed Tobą są dość urozmaicone i musisz wykazać się pomysłowością, by je osiągnąć. Na przykład w jednej z misji trzeba zniszczyć dźwigi, żeby zatrzymać postępującego do przodu nieprzyjaciela. Nie ma przy tym żadnych sugestii, że w ogóle można to uczynić. Do wszystkiego trzeba dojść samemu.

Niestety przy tak rozbudowanej części taktycznej, rozmieszczenie jednostek i budowli jest niezwykle schematyczne. Jeśli lubisz przesuwać oddziały po mapie i brać przeciwnika z zaskoczenia, zachęcamy raczej do kupna „Earth 2150". „Psy Wojny" są taktycznym odpowiednikiem „Final Fantasy VIII": liniowe, lecz olbrzymie i stanowiące nie lada wyzwanie.

Struktura i scenariusz gry są wyjątkowo rozbudowane. Dwie strony walczą o zasoby planety. Jedną z nich są bogaci i dysponujący zaawansowaną techniką obrońcy Imperialnego Porządku, drugą ich przeciwieństwo, czyli Warmonkeys. Poszczególne jednostki są bardziej zróżnicowane niż miało to miejsce w przypadku NOD i GDI. Nie można jednak zapominać o Mantai - Obcych, którzy w każdym momencie mogą przystąpić do frontalnego ataku. To potężne chrząszcze, które różnią się między sobą rozmiarem i możliwościami. Oczywiście nie lubią przybyszy, którzy próbują

„Dawno nie widzieliśmy tak trudnej gry"

rządzić się na ich planecie. Gdy ukończysz już kampanie grając jako obie ludzkie ekipy, masz przed sobą kilka misji, w których wcielasz się w rolę Mantai. Bardzo przydałaby się tutaj opcja krótkich potyczek, jednak zawsze możesz włączyć doskonałego skądinąd multi-playera. Stanowi on znakomite uzupełnienie dla przepełnionych strategią misji przeznaczonych dla jednego gracza.

Jeśli chodzi o stronę wizualną, to „Dogs Of War" robi piorunujące wrażenie. Wspaniały system kamer pozwala na oglądanie akcji w stylu „C&C". Można również przejąć kontrolę nad dowolnie wybranym oddziałem, a nawet otworzyć okienko snajperskie dowolnej wielkości. Wybuchy zachwycą niejedno oko, a efekty świetlne przewyższają nawet te zastosowane w „Earth 2150". Płynny zoom, obroty i dowolne ustalenia kąta ustawienia kamer stanowią miłe urozmaicenie.



Niestety, w wielu dziedzinach tytuł ten nie zadowoli zagorzałych strategów, do których niewątpliwie jest adresowany. Główną winę ponosi za to sztuczna inteligencja przeciwnika: dlaczego oddziały nieprzyjaciela nie reagują na bombardowanie z powietrza albo na ostrzał artyleryjski? Dlaczego nie szukają wsparcia u swoich lepiej wyposażonych kompanów? Te braki w myśleniu strategicznym nie pasują do ogólnego image'u gry. Jednostki mają poza tym problemy ze znajdywaniem właściwej drogi - objawia się to zwłaszcza na rogach budynków i na niewielkich nawet wzgórzach.

„Dogs Of War" to gra, która powinna przypaść do gustu hardcore'owym, jeśli nie masochistycznym strategom. Jeśli traktujesz RTS jako nieco bardziej skomplikowane strzelaniny, nie ma sensu, byś zawracał sobie nią głowę. Jeśli ukończenie misji za 20. podejściem sprawia Ci olbrzymią frajdę, to przez wiele tygodni nie będziesz mógł się oderwać od monitora. A to chyba będzie największą radochą dla prawdziwego stratega. **ROSS ATHERTON**



■ **Za:** wyzywająca, porywająca, mająca wielki potencjał.

■ **Przeciw:** nieco trudna, algorytmy ruchu do poprawy.

Prawdziwy rarytas: gra strategiczna, która zmusza Cię do myślenia taktycznego. Niestety jest nieco [illegible] trudna.

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE ■ Earth 2150 91% ■ Shogun: Total War 92%

WEHIKUŁ CZASU

Czas. Nieubłagany żywioł. Nie do opanowania. Jednak do czasu...







Wells pewnie z zainteresowaniem przyjąłby propozycję Cryo.

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **PII233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Ostatnimi czasy obrodziło nam w przygodówki. Zastępy szaradzistów mogło wybierać jak w ulęgałkach. Czegoś jednak wciąż brakowało. Sztampa i schematy wkradły się do gatunku, grzebiąc pod swym ciężarem czystą radość i satysfakcję czerpaną z gry. „Atlantis", „Faust", „Aztec" - rynek zdominowały produkty francuskiego teamu Cryo, nie wyróżniające się niczym nowym. A kto stoi w miejscu, ten się cofa - do takiego wniosku doszli panowie programiści, decydując się tchnąć świeżość do kolejnej gry.

„Wehikuł Czasu" to nadal przygodówka, ale wzbogacona o kilka ciekawych innowacji. Na pierwszy ogień idzie warstwa wizualna. W rozliczeniu za pozbycie się 400MB miejsca na HDD, gierka wita nas pięknie wyrenderowanym, klimatycznym intrem. Robi naprawdę dobre wrażenie i prezentuje kunszt autorów. Spotykamy George'a Wellsa, naukowca, którego wielkim marzeniem jest kontrola czasoprzestrzeni. Wiele długich miesięcy poświęcił, aby marzenie stało się rzeczywistością. Wells, w ramach eksperymentu, zasiada za sterami wehikułu i - tak, zgadłeś - coś się znowu zrąbało! Początek może niezbyt oryginalny, ale rozwinięcie jest naprawdę na poziomie i nawet dla samej historii warto pobawić się grą...

OK. Intro się kończy, hałas cichnie, a ja doznaję niemałego zaskoczenia. Otóż „Wehikuł Czasu" nie operuje widokiem, do którego przyzwyczaiły nas poprzednie dokonania firmy. Zamiast tego świat widzimy z perspektywy trzeciej osoby. Początkowo miałem mieszane uczucia, ale teraz uważam, że to bardzo dobre rozwiązanie. Autorzy nareszcie darowali sobie wysłużony engine Omni i zaserwowali nam coś wspaniałego. Nowy silnik łączy prerenderowane lokacje i trójwymiarowe obiekty, z którymi możemy nawiązać interakcję. Zapewnia to przepiękną grafikę, przy jednoczesnym zachowaniu płynności, nawet na przeciętnych konfiguracjach. Pierwszą rzeczą rzucającą się w oczy są właśnie wspomniane wcześniej lokacje. Doprawdy brak mi słów, aby opisać to, co zobaczyłem. Zielone ogrody, olbrzymi pałac, świątynie, wysokie, zróżnicowane kamienice, stragany, na których dokładnie widać oferowane towary, ciemne zaułki... i setki innych rzeczy, które urzekną Cię, sprawiając, że chętnie będziesz wracał do tego wyimaginowanego świata. Miasto, w którym rozpoczynamy przygodę, tętni życiem. Mieszkańcy nie stoją już jak kołki czekając, byś łaskawie do nich zagadał. Mają lepsze rzeczy do roboty. Spacerują, kręcą

WOJNY MAGÓW

Świat przedstawiony w „Time Machine" przesiąknięty jest magią. Już na samym początku możemy zdobyć trzy pierwsze zaklęcia. Gromadzimy je z małych, magicznych pryzmatów. Jeden pryzmat - jeden czar. Oczywiście nie możemy czarować bez ograniczeń. Naszą potęgę ogranicza mana - pomysł stary jak świat, znakomity zresztą. Czary są najprzeróżniejsze, a zastosowanie znajdują nie tylko w walce. Przykład: Jak zdobyć maść leczniczą, gdy nie masz ochoty za nią płacić? Proste - stań się niewidzialny, zakradnij się do straganu i bierz, co Ci potrzeba. Oprócz tradycyjnych zaklęć, do dyspozycji mamy także broń, która z magii najwyraźniej korzysta. Bardzo przypadł mi do gustu garłacz.







800000 lat w przyszłość. Mały [illegible] będą mogli...



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Wehikuł Czasu", będzie działać na Twoim PC.

Komputer Testowy: **K6-2 350, [illegible] RAM, Riva TNT**	Komputer Testowy: **Celeron 400, [illegible] RAM, Riva TNT2**
 800x600	 1024x768
Werdykt: **Wszystko działa płynnie i wygląda ślicznie. Gra się bez najmniejszego problemu.**	Werdykt: **Tak samo, tylko lepiej! Wyższa wydajność = wyższa rozdzielczość. Czego chcieć więcej?**

się wokół swoich interesów, nawiedzają ołtarze miejscowych bóstw, by po chwili zadumy wrócić do zajęć. Kobitki plotkują, oburzając się kiedy im przeszkodzisz, a po ulicach skaczą słodkie zwierzaczki, przypominające krzyżówkę królika z małym niedźwiadkiem. Z każdą postacią możesz nawiązać rozmowę, choć część spławi Cię krótkim „Nie mam czasu" lub znieważy „Idź żebrać gdzie indziej!". Cóż, jak widać wszechobecna arogancja to zmora nie tylko naszych czasów.

Jedną z innowacji, którą wprowadza „TM" jest sposób, w jaki prowadzona jest linia fabularna. Za dużo by powiedzieć, że rozgrywka jest nieliniowa, ale pozostawiono graczowi dość dużą swobodę działania. Mimo iż cel pozostaje niezmienny, to sposób, w jaki chcemy go osiągnąć zależy od inwencji gracza. Już na samym początku, zamiast ślepo gnać naprzód, możemy zwolnić nieco tempo i spróbować swych sił jako spekulant, umiejętnie wymieniając przedmioty. Część z nich pomoże Ci w rozgrywce, częścią uszczęśliwisz inne postacie. I nawet jeśli niechcący pozbędziesz się - pozornie niezbędnej rzeczy - nie przeszkodzi to w dalszej grze.

Zagadki są całkiem niezłe. Nie za łatwe, ale nie powodują też frustracji. Wystarczy chwila zastanowienia, kilka prób i gotowe. No dobrze, w paru momentach można się zaciąć, ale na szczęście nie zdarza się to nazbyt często (poza tym, od czego są solucje?). Gimnastykę umysłową przeplatają testy refleksu. Bogaty zbiór czarów, zarówno ofensywnych, jak i obronnych zapewnia efektowne walki. Tu zauważyłem jeden zgrzyt. Mianowicie, podczas walki często nie widzimy swojego przeciwnika. Dzieje się tak, gdyż ludzie z Cryo nie pomyśleli o czymś w stylu „Combat Mode" - podczas starcia kamera powinna zmieniać położenie, aby dawać możliwie jak najlepszy obraz walki. Tymczasem tkwi ona w jednym i tym samym miejscu, skutecznie utrudniając walkę na odległość. Generalnie jest jednak super. Autorzy znaleźli przysłowiowy złoty środek - „Time Machine" zadowoli zarówno konserwatystów, jak i ludzi lubujących się w programach action-adventure, ze wskazaniem na owo - adventure.

Odkrywaniu kolejnych tajemnic towarzyszyć



Wielkie lokacje i otwarte pejzaże. Uwielbiamy to!

nam będzie nastrojowa muzyka. Jest wręcz pierwszego gatunku. Melodyjna, podniosła, czasem niepokojąca, kiedy indziej po prostu relaksująca. Skutecznie podkreśla fantastyczny, bajkowy klimat gry sprawiając, że jeszcze bardziej integrujemy się ze światem „po drugiej stronie ekranu".

Pozachwycałem się trochę, ale trzeba uczciwie przyznać, że gra posiada kilka braków. Po pierwsze, interakcja z postaciami powinna zostać bardziej dopracowana. Szczególnie dotyczy to handlu. Zauważyłem, że nieraz lokalni biznesmeni oferują nam dwa razy te same



przedmioty, a nawet czasem zapominają odebrać od nas to, co im zaoferowaliśmy na wymianę (to akurat może się podobać). Poza tym, czasem trzeba się sporo nabiegać, chcąc załatwić jakąś błahostkę. Wynika to z rozległości samych lokacji, których przemierzenie wymaga troszkę czasu. Więcej wad nie stwierdzono.

Aha, byłbym zapomniał. Na pudełku z grą zobaczymy magiczne literki PL. A więc postacie przemówią do nas w naszej ojczystej mowie. To już niemal standard w grach od CD-Projekt. Lokalizacja została przeprowadzona bez zarzutu, głosy doskonale pasują do poszczególnych bohaterów, a to w jaki sposób mówią, doskonale oddaje konkretną sytuację. Brawa!

Czas naskrobać jakieś podsumowanie, ale chyba wiecie już co napiszę. Tak, gra jest naprawdę świetna. Ze świecą szukać podobnej wśród przygodówek. Doskonałe wykonanie, muzyka, i ogromna grywalność, to główne zalety „Wehikułu Czasu". Dostarczy Wam wiele godzin pierwszorzędnej zabawy i przykuje na dłuuugo do monitora. Mimo kilku drobnych usterek, gra naprawdę warta jest zakupu.

FAZI

Za: Rozmach, piękna grafika, intrygująca fabuła, muzyka.

Przeciw: czasem zbyt trudne zagadki, problemy przy handlu.

Wnosi powiew świeżości do gatunku. Niesamowita oprawa audio-video i świetna grywalność, gwarantują przednią zabawę.

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE Faust 80% | Atlantis 2 82%

UEFA CHAMPIONS LEAUGE SEASON 99/00

Z grami opartymi na drogich licencjach często jest tak, że najpierw przyciągają klienta, ale gdy ten pozna je lepiej, odrzucają swoją tandetnością wykonania.





- Wydawca: **Eidos Interactive**
- Producent: **Silicon Dreams**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.eidos.co.uk**
- **Wymagania: P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Mamy tu do czynienia ze zwykłą kopanką, jakich wiele można uświadczyć na PC-ta. Dostajemy do naszej dyspozycji wszystkie kluby Ligi Mistrzów z aktualnymi składami (sezon 1999/2000) i mamy jeden z nich doprowadzić do tego najważniejszego pojedynku o europejskie trofeum piłkarskie.

Ponadto jest możliwość przeprowadzenia treningu, rozegrania spotkania towarzyskiego i historycznych finałów tej ligi (od początku jej istnienia). Ta ostatnia opcja jest warta uwagi, gdyż często nie są to klasyczne mecze, ale konkretne zadania do wykonania. Za przykład niech posłuży ostatni finał, gdzie Manchester wygrał strzelając dwie bramki w ostatnich dziesięciu minutach meczu - czy Tobie uda się powtórzyć ten wyczyn? Podstawą jest jednak tryb kariery w obecnym sezonie i na nim głównie skupiłem swoją uwagę - widać wiele niedociągnięć, wśród których najgorsze to fakt, że zawodnik „nagrodzony" czerwoną kartką lub dwoma żółtymi nie zostaje ukarany absencją w następnym meczu. To jednak nie wszystko, reszta gry to porażka. Po pierwsze, grafika - brak regulacji rozdzielczości (tylko 640x480), niewielkie wykorzystanie kart 3D (kanciastość i pikseloza), słaby wygląd i animacja piłkarzy oraz fatalnej jakości przerywniki. Po drugie, strasznie udziwnione sterowanie - co prawda jest tu ogromna liczba zagrań i sztuczek, ale na dobrą sprawę się nie przydają, wystarczy tylko strzał i podanie. Po trzecie, słaba sztuczna inteligencja przeciwników. Zarówno poziom obrony, jak i ataku u przeciwników najwyższej klasy (mam na myśli najlepsze drużyny) woła o pomstę do nieba. Niewiele ratuje sytuację możliwość regulacji poziomu trudności - gra jest zdecydowanie za prosta. Jedynym elementem, który nie zachwyca, ale też nie odrzuca jest oprawa dźwiękowa - odgłosy stadionu są nienajgorsze, efekty towarzyszące zmaganiom piłkarzy da się wytrzymać, a i komentator nie dobija (ale szczytem kreatywności też nie jest).



„... brak regulacji rozdzielczości, słaby wygląd i animacja piłkarzy oraz fatalnej jakości filmy przerywnikowe"

Podsumowując, według naszej rozpiski ocen, gra jest niezła, ale w dolnej granicy tej oceny. Spodoba się posiadaczom słabszych konfigów, którym „FIFA 2000" rwie się i krztusi. Ze względu jednak na powyższe wady radzę dobrze się zastanowić, zanim wydasz swoje ciężko zdobyte pieniądze. Tym bardziej, jeśli cenisz sobie profesjonalizm i dopracowanie w grach sportowych.

BARON JACK

Za: Licencja Champions League.

Przeciw: Okropna grafika, słabe AI, mało opcji.

Tytuł zdecydowanie nie na czasie - oprawa odrzuca na kilometr. Zmarnowany potencjał.

WERDYKT 59%

ALTERNATYWNE FIFA 2000 90% | Euro 2000 87%

KONKURS



Pytania konkursowe:

1. **Gdzie rozgrywają się Mistrzostwa EURO 2000?**
2. **Ile drużyn narodowych uczestniczy w eliminacjach do Mistrzostw Europy w grze EURO 2000?**



NAGRODY:

Skórzana TORBA SPORTOWA EA SPORTS
i 10 gier EURO 2000



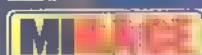




Aby wziąć udzial w losowaniu cennych nagród, wyślij kartkę pocztową z poprawną odpowiedzią na adres redakcji: Gry Komputerowe ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem "EURO 2000" nie później niż do 10 sierpnia. Rozwiązanie konkursu w numerze wrześniowym. POWODZENIA!



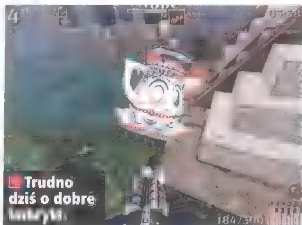






FLYING HEROES

Oczekując nadejścia „Hidden And Dangerous 2"...



Trudno dziś o dobre [illegible].



Odpowiednia ilość Fire Boostów może wzbudzić uczucie lęku u każdego napotkanego przeciwnika.

- Wydawca: **Take 2**
- Producent: **Illusion Software/Pterodon**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.flying-heroes.com**
- Wymagania: **P166, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D**

Beznadzieja. Trzy sekundy i już mam ochotę bezlitośnie zatopić w niej swoje krytyczne szpony. Sterowanie jest okropne, nienaturalne i nie zapewnia odpowiednio szybkich reakcji. Wszystko wygląda niezwykle amatorsko. I dlaczego ptaki toczą pojedynki z Zeppelinami? Fakt, że kopię do recenzji otrzymaliśmy w przeddzień pojawienia się gry na sklepowych półkach, zaczyna mieć sens. Ale z tego wszystkiego wynika jedna ważna lekcja - pierwsze wrażenia może i są trwałe, ale tak naprawdę się nie liczą.

„Flying Heroes" to zaskakująco oryginalna gra. Jest to czwarta gra z gatunku czystych post-deathmatchowych pojedynków na różnych arenach (po „Unreal Tournament", „Quake III" i „Nerf Arena") i wszystkie one byłyby nawet lepsze, gdyby miały choć odrobinę uroku „Flying Heroes". W swoich najlepszych momentach przypomina skrzyżowanie „Magic Carpet", multi-playerowego „Descenta" i „Speedball 2". Wcielamy się tu w postać bohatera, który lata na grzbiecie wielkiej bestii nieokreślonego gatunku

„Wreszcie dopracowany engine z Illusion!"

bądź w animowanym, aczkolwiek nieożywionym obiekcie, jak na przykład imbryku lub dziecięcym wózku. Naszym zadaniem jest latanie nad arenami podniebnych pól bitewnych i korzystanie z bogatego arsenału uzbrojenia oraz specjalnych bojowych zaklęć (niewidzialność lub gwałtowne przyspieszenie). Na pierwszy rzut oka wydaje się to prostą koncepcją, ale nasi czescy przyjaciele zrobili wszystko, co w ich mocy, aby tchnąć w to dużo magii.



Najważniejszy jest tu tryb kariery, w którym śledzimy nasze postępy „od zera do latającego bohatera". Podobnie jak we wspomnianym już klasyku autorstwa Bitmap Brothers, gromadzimy złoto poprzez kolek-

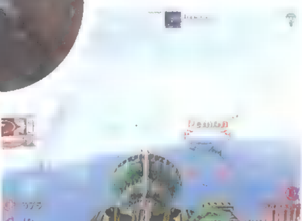
LODOWA PUŁAPKA

Jedyną rzeczą, która łączy ją z „Hidden And Dangerous" jest umiejętność wywołania u gracza okrzyku zachwytu. Na każdym kroku napotykamy miłe dla oka niespodzianki, jak chociażby śliczne samonaprowadzające się pociski. Moim ulubieńcem jest jednak broń, która zamraża przeciwnika w ogromnej kostce lodu.





Różowa poświata oznacza, że czas poszukać innego zajęcia.



Żywe [illegible] kontra siła [illegible] Wynik [illegible]



OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Flying Heroes", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **P166, 64MB RAM, Voodoo1 4MB**



Werdykt: **Gęsta mgła. Cały urok gry skrywa gęsta mgła. Niedobrze, w zasadzie nic nie widać, psiakrew.**

■ Komputer Testowy: **P233, [illegible] RAM, Voodoo2 8MB**



Werdykt: **Lepiej. Ilość klatek [illegible] sekundę umożliwia sprawną grę, chociaż wszechobec[illegible] mgła psuje wrażenie.**



Widok z [illegible] trzeciej osoby jest uroczy, ale [illegible]

cjonowanie fragów, który to kruszec następnie wydajemy na ulepszanie uzbrojenia oraz wiernego podniebnego rumaka. Aby nieco urozmaicić zabawę, przed każdym pojedynkiem możemy przyjąć konsolowe z natury wyzwanie, które wypełni nasze kieszenie kilkoma dodatkowymi sztukami złota.

Pomimo całej zewnętrznej urody „Flying Heroes", trzeba przyznać, że jest ona dosyć powierzchowna. System sterowania, szczególnie odpowiadający za wznoszenie się i opadanie, pozbawiony jest precyzji i płynności. Z uwagi na niemal nieograniczone możliwości rozbudowy naszego pojazdu, może on stać się wyjątkowo niestabilny.

„«Flying Heroes» to zaskakująco oryginalna gra"

Tak więc chociaż trapiące tę grę problemy nie pozwalają mi na cieplejsze jej zarekomendowanie, to jeżeli kogoś zaczynają nudzić już tradycyjne deathmatche, właśnie ta barwna przygoda może na nowo rozbudzić zainteresowanie gatunkiem. „Wizkid" na nowe millennium? Wszystko na to wskazuje.

KIERON GILLEN

■ **Za:** Ciekawa graficznie, innowacyjna, zwariowana.

■ **Przeciw:** Nie pozbawiona usterek, nie do końca wyważona.

Nadzwyczaj szalona i zabawna. Illusion Software cementuje swoją reputację innowatora.

WERDYKT 82%

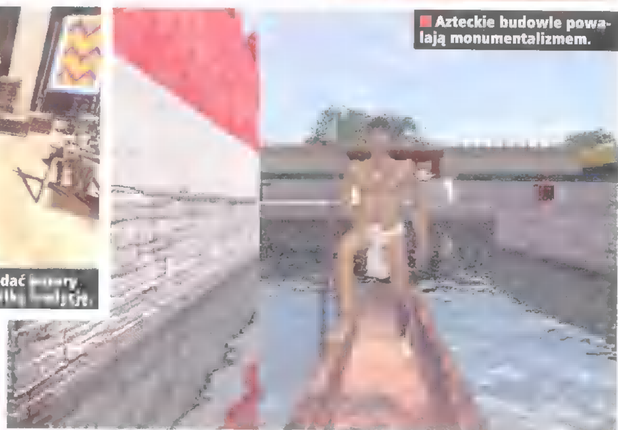
ALTERNATYWNE ■ Magic Carpet ■ Forsaken

AZTEC PL

Przygodówka to, czy program edukacyjny? Ano takie 2 w 1. W dodatku całkiem zgrabnie zintegrowane.



Jak widać [illegible]



Azteckie budowle powalają monumentalizmem.

- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com**
- Wymagania: **P166, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98**

Dzieje i kultura Azteków to bez wątpienia jedno z ciekawszych zagadnień, jeśli chodzi o starożytne ludy zamieszkujące Amerykę Środkową. Barwne zwyczaje i niepowtarzalna sztuka rdzennej ludności tego obszaru, może śmiało stanowić tło dla gry komputerowej. Nie powinno zatem dziwić, że w prędzej czy później, jakiś przedsiębiorczy producent zechce zarobić trochę grosza na tym wdzięcznym temacie.

Naszą wycieczkę krajoznawczą rozpoczynamy w roku 1517, w momencie rozkwitu Imperium Azteków, wcielając się wiejskiego chłopaka imieniem Mały Wąż. Niestety, młodzi ludzie tacy jak on, nie podróżują zbyt często, a perspektywa spędzenia całej gry włócząc się po rodzinnej wsi nie wzbudza zbytniej ekscytacji. Nie stanowi to jednak dużego problemu dla autorów programu. Wystarczy najprostsza, banalna historyjka i już cały świat stoi otworem. Tak oto nasz bohater staje się świadkiem morderstwa, a jego głównym priorytetem będzie odnalezienie pojmanych rodziców. Przy okazji nie powinien dać się zabić.

Podczas licznych wędrówek, poznamy obyczaje i tradycje Azteków, dowiemy się wielu ciekawostek dotyczących sztuki, religii i życia codziennego. Stanie się to możliwe dzięki całkiem obszernej encyklopedii wbudowanej w grę. Co ważne, twórcy nie mają zamiaru edukować gracza na siłę. Jeżeli ktoś, broń Boże, nie chce się czegoś nauczyć, to wolna wola – do encyklopedii można nie zaglądać. Zapewniam jednak, że warto, bo jest to jeden z głównych atutów gry. Aż szkoda nie skorzystać.

Jako że „Aztec" to przygodówka, należałoby wspomnieć słów parę o zagadkach. Niestety, spodziewałem się czegoś ambitniejszego. Początkowe zadania do trudnych nie należą. Sprowadzają się do biegania po kolejnych lokacjach i przynoszeniu komu trzeba różnych drobiazgów. Dalej jest nieco (ale tylko „nieco") lepiej – trzeba będzie, a to dokończyć jakiś wzór, a to poukładać inne puzzle. W sumie łamigłówki nie należą ani do wyszukanych, ani wyjątkowo ciekawych. Cóż, ma to również dobrą stronę – zamiast ślęczeć w miejscu, raźno brniemy do przodu delektując się programem.

Co do tego delektowania się, to przeszkadzała mi jedna rzecz. Otóż, o ile muzyka i dźwięk stoją na dość wysokim poziomie, to grafika srodze mnie zawiodła. Nade wszystko kole w oczy straszna pikseloza, zarówno tła, postaci oraz całej reszty. Doprawdy nie rozumiem, jak Cryo mogło do czegoś takiego dopuścić. Przecież powszechnie wiadomo, że stać ją na więcej (vide „Time Machine"). Zrozumiem, że nie chciało im się implementować obsługi dopalaczy (ostatecznie to przygodówka, a nie „Q3"), ale to, że nie można podbić rozdzielczości powyżej 640x480 – toż to hańba! Tak niewiele potrzeba było, aby zlikwidować wady grafiki. Niestety jest jak jest...

Muszę przyznać, że grało się całkiem przyjemnie. Świeży temat, klimatyczna muzyczka, encyklopedia i – o czym nie wspomniałem – rzetelna lokalizacja, kreuje bardzo pozytywny obraz gry. Jednakże kilka drobnych niedociągnięć skutecznie ostudziło mój entuzjazm. Gdyby nie nienajlepsza grafika, marne zagadki i naprędce sklecona fabuła ocena skoczyłaby pewnie o jakieś 10 punktów. Gierka powinna wciągnąć większość z Was, ale istnieje kilka lepszych pozycji tego typu.

FAZI



- **Za:** Muzyka, dobra lokalizacja i – nade wszystko – bardzo ciekawa encyklopedia.
- **Przeciw:** Rozpikselowana grafika, zagadki dla emerytów i rencistów.

Ciekawa i zajmująca produkcja o walorach edukacyjnych. Warto się skusić.

WERDYKT 72%

ALTERNATYWNE ■ Faust 80% ■ Wehikuł Czasu 85%

„INVICTUS" DAJE GRACZOWI WYJĄTKOWĄ SZANSĘ ZMIERZENIA SIĘ Z MITOLOGICZNYMI BESTIAMI I POZWALA WCIELIĆ SIĘ W PRAKTYCZNIE DOWOLNEGO HEROSA Z MITOLOGII. HERKULES, ELEKTRA... WSZYSCY CZEKAJĄ NA CIEBIE!

Konkurs GK

WYMIEŃ CHOCIAŻ JEDNEGO MITOLOGICZNEGO HEROSA WYSTĘPUJĄCEGO W „INVICTUS"

NAGRODY:

- 10 GIER „INVICTUS"
- ORAZ NAGRODY NIESPODZIANKI

FUNDATOR NAGRÓD

CD PROJEKT

Ul. Jagiellońska 74
budynek E
03-301 Warszawa
tel. (0 22) 51[illegible]-69-50

ABY WZIĄĆ UDZIAŁ W LOSOWANIU CENNYCH NAGRÓD, WYŚLIJ KARTKĘ POCZTOWĄ Z POPRAWNĄ ODPOWIEDZIĄ NA ADRES: GRY KOMPUTEROWE, UL. [illegible] [illegible] WARSZAWA Z DOPISKIEM „INVICTUS". NIE PÓŹNIEJ NIŻ DO [illegible] ROZWIĄZANIE KONKURSU W NUMERZE [illegible]. POWODZENIA!

ULTIMA ONLINE: R

Jeżeli marzy Ci się gra w towarzystwie kilku tysięcy ludzi, spróbuj „Ultimy Online".

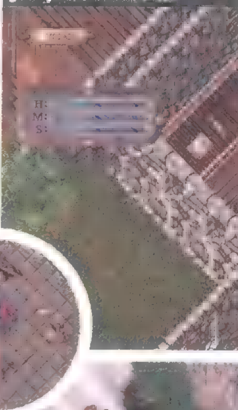
- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Origin**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.[illegible].com**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98, połączenie z Internetem min. 28.8kbps**





Przygody Avatara właśnie dobiegły końca, wraz z dziewiątą, ostatnią częścią „Ultimy". Mimo to, Britannia jest większa niż kiedykolwiek i otwarta dla wszystkich. „Ultima Online" to z pewnością najambitniejszy projekt twórcy serii, Richarda Garriota. W gruncie rzeczy to najambitniejszy projekt gry internetowej, jaki w ogóle zaistniał.

Historia, jaką opowiada „UO" ma swoje korzenie jeszcze w pierwszej części gry. Główny antybohater, Mondain, był w posiadaniu klejnotu nieśmiertelności, zawierającego całą istotę Sosarii (która w późniejszych grach



Cała Britannia jest kształtowana tylko i wyłącznie przez graczy. Absolutnie cała.







zmieniła się w Britannię). W chwili śmierci Mondain upuścił kryształ, który rozbił się na tysiące kawałków. Ponieważ każdy fragment zawierał w sobie obraz Sosarii, powstały tysiące równoległych światów (a jednocześnie serwerów gry), wszystkie identyczne, a jednocześnie unikalne. Bardzo sprytne. To właśnie w jednym z tych równoległych światów zaczynamy naszą zabawę. Ale nie jako Avatar, ani nawet bohater. Przyjmujemy na siebie rolę skromnego obywatela Britannii, który musi znaleźć sobie miejsce w tym świecie.

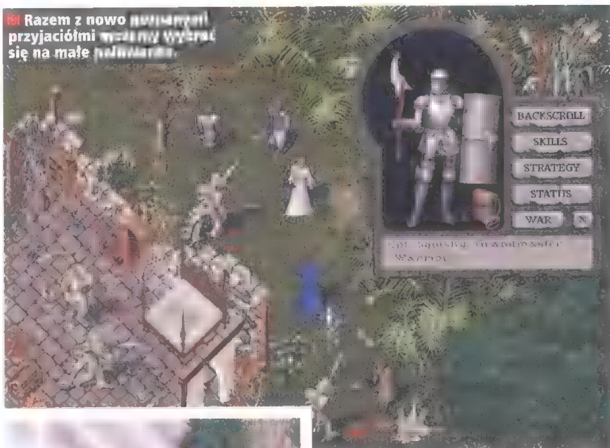
Zaczynając nową grę musimy podjąć kilka ważnych decyzji przy tworzeniu naszej postaci. Co ciekawe, gra nie używa standardowego systemu tworzenia postaci opartego na klasach, znanego z innych gier RPG. Zamiast tego, wybieramy sobie coś w rodzaju szablonu, który nada postaci określone atrybuty: siłę, zręczność i inteligencję wpływające z kolei na ilość punktów zdrowia, many i wytrzymałości. W pewien sposób wytyczy nam też sposób późniejszego postępowania. Na koniec tworzymy jeszcze wizerunek bohatera i możemy zagłębić się w olbrzymi świat gry. Teraz wybieramy miejsce startu i możemy rozpocząć nasze wirtualne życie.

Prawdę mówiąc, świat w „Ultimie" jest trochę za bardzo realistyczny. Richard Garriot chciał stworzyć grę, w której to gracze tworzą jej rzeczywistość. Wprawdzie mu się to udało, ale stworzył jednocześnie potwora internetowego grania. Głównym problemem jest tu ekonomia, która w całości zależy od graczy. Niestety, prawda jest taka, że gracze nie chcą wydawać kupy kasy na grę i potem jeszcze płacić miesięcznego abonamentu tylko po to, żeby zostać piekarzem. Szkoda, że niezliczone ilości bohaterów kierowanych przez komputer, nie potrafią utrzymać ekonomii na porządnym poziomie, zostawiając graczom zabawę z mieczami i potworami. Przecież popularność erpegów bierze się z tego, że pozwalają robić coś, na co nie ma szans w rzeczywistym świecie, jak np. rzucanie zaklęć czy zabijanie potworów, a nie stanie za ladą.

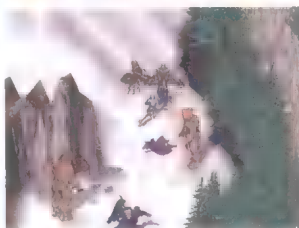
Kolejnym problemem są zabójcy graczy. Bo cóż innego można uśmiercać, gdy w pobliżu nie ma innych potworów? Tutaj jest to znacznie bardziej frustrujące niż w „Diablo". W końcu Battle.net jest za darmo, a za korzystanie z „Ultimy" płacimy. Wprawdzie są strażnicy kierowani przez komputer, ale pod ich ochroną znajdujemy się tylko wtedy, gdy jesteśmy w mieście. Poza siedliskami jesteśmy zdani tylko na siebie.

Ale starczy już tego narzekania, przejdźmy do przyjemniejszych rzeczy. „Renaissance" to poszerzona wersja gry z nowym interfejsem, potworami, lokacjami i poprawionymi błędami. Sterowanie stało się teraz trochę prostsze i bardziej intuicyjne, a wszystkie statystyki bardziej czytelne. Projektanci potworów także spisali się na medal dodając stworzenia idealnie pasujące do nowych obszarów. Można znaleźć m.in. nowe wierzchowce (np. podobny do Ve-

ENAISSANCE



Razem z nowo poznanymi przyjaciółmi możemy wybrać się na małe polowanko.



lociraptora Ostard), pół ludzką, pół pajęczą rasę Terathan czy gadopodobną rasę Ophidian. Zapuszczając się na bagna można natknąć się na trujące żaby i głodne aligatory. Ogólnie, jeżeli chodzi o potwory, to gra poprawiła się od czasu pierwszej wersji. Grafika „UO" jest niesamowicie podobna do wcześniejszych produkcji z tej serii, zwłaszcza do „Ultima VIII: Pagan". Jest szczegółowa i w pełni oddaje uroki Britannii. Mamy tu miasta, lasy, wzgórza, wszystko, jak w prawdziwym świecie. Widać mnóstwo detali, można praktycznie odczuć, że ten świat żyje własnym życiem. Mamy nawet cykle dnia i nocy oraz zmianę pogody. A największe wrażenie robią same postacie. Ze względu na olbrzymią ilość dostępnych rodzajów ubrań niemożliwym jest w zasadzie ujrzeć dwóch podróżników o identycznym wyglądzie. Widać dokładnie, jaką broń, jakie ubranie dana postać nosi. Pomimo tego, że teraz już grafika „UO" wydaje się przestarzała, w żadnym stopniu nie wykorzystuje wszechobecnych akceleratorów 3D, to nadal robi bardzo pozytywne wrażenie.

O dźwięku nie da się wiele napisać, poza tym, że jest. Ze względu na to, iż „UO" to gra sieciowa, zrezygnowano z kwestii mówionych. Jedynym dźwiękiem są więc w zasadzie odgłosy broni i ryk potworów. Muzyka też nie zachwyca, to zwykłe midi. Jej jedynym plusem jest to, że zmienia się w zależności od sytuacji. Inna jest podczas zwiedzania miasta, a inna podczas walki.

Czas postawić pytanie, czy warto zaopatrzyć się w „Ultima Online: Renaissance"? Z jednej strony to wspaniała, wciągająca rozrywka w towarzystwie kilkudziesięciu tysięcy

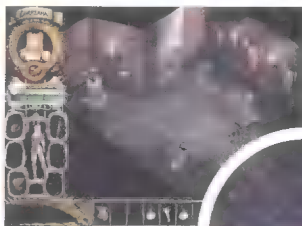
„Niemożliwym jest w zasadzie ujrzeć dwóch podróżników o identycznym wyglądzie"

ludzi z całego świata. Niestety, z drugiej jest to rozrywka bardzo droga, nie tylko na nasze, polskie warunki. Oprócz ceny gry czeka nas jeszcze comiesięczny wydatek 10 dolarów abonamentu (z wyjątkiem pierwszego, darmowego miesiąca). Trzeba też mieć naprawdę szybkie łącze z Internetem. Jeżeli więc jesteś fanatykiem zespołowej rozrywki, gier RPG, masz naprawdę dużo kasy i dobre łącze, to śmiało bierz się za ten tytuł. W innym przypadku, lepiej daj sobie spokój. **BRZYDAL**

Za: Niesamowicie realistyczny świat, kilkadziesiąt tysięcy osób grających jednocześnie. **Przeciw:** Abonament.	*Wspaniała rozrywka, niestety tylko dla majętnych osób.*	**WERDYKT** 80%
ALTERNATYWNE Asheron Call		

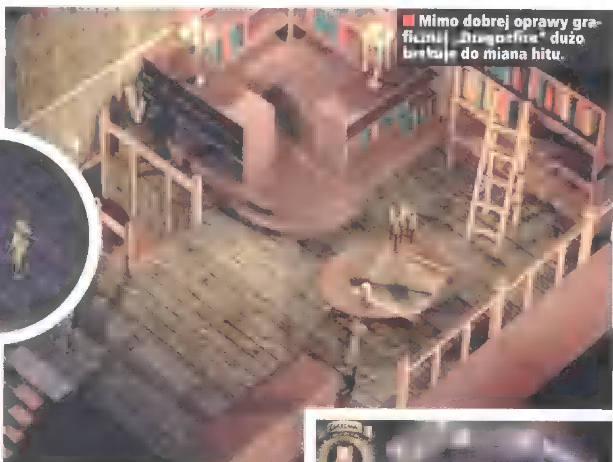
DRAGONFIRE PL

Witam i zapraszam do wejścia w świat kolejnej gry, znanego z roleplayów Topware. Eee, sorry. Pomyliło mi się z recenzją o pięć lat starszej „Blade Of Destiny".





Nadszedł [illegible] czas dla fanów RPG!



Mimo dobrej oprawy graficznej „Dragonfire" dużo brakuje do miana hitu.

- Wydawca: **Paradox Entertainment**
- Producent: **Paradox Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **49.95**
- Dystrybucja: **TopWare Polska**
- Strona WWW: **www.topware.pl**
- Wymagania: **P166, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 500MB HD**

Witajcie, więc o Wy, którzy kupiliście „Dragonfire: The Well Of Souls". Nie będę się silił na oryginalność - autorzy z Topware też tego nie zrobili: gra ta absolutnie niczym się nie wyróżnia.

Zaczynamy od intra. Poziom grafiki wskazuje na wczesny „Mad Dog McCree". Dla niewtajemniczonych: była to era, gdy CD-Romy dopiero zeszły z drzew i wydawały się cudem. Grafika była rozmazana, niewyraźna i potwornie rozpikselizowana. Jak już pewnie się domyśliliście - zadaniem gracza jest dopadnięcie i zarżnięcie Złego Charakteru, tudzież zniszczenie tytułowej Studni Dusz. Skąd my to znamy? Potem gra jest równie odkrywcza. Wybieramy jednego z czterech różniących się prawie niczym ćwierćinteligentów, którzy dali się zamknąć Rowenie w więzieniu i na początek mamy z niego uciec. Potem trafiamy na statek prowadzący do fortecy Złego, itp. Pościg trwa.

Zachowano pewne elementy RPG: losowane kostką statystyki, wybór postaci, niestety ich wpływ na przebieg rozgrywki jest niewielki: postać szybsza prędzej młóci pałą i przeciwnik nie ma czasu na reakcję. Ot, same podstawy, wprawka tradycyjnego RPG. Pojawiają się równie tradycyjne przedmioty, jak leczące eliksiry, złoto, po zakupy lepszego sprzętu (niestety, niczym się niemal nie różni). Statystyki bohatera zwiększasz znajdując specjalne eliksiry, szybko też zdobędziesz lepsze narzędzia chirurgiczne. Ukazana w izometrycznym rzucie grafika samej rozgrywki nie jest na szczęście równie mierna jak intro, pierwszy poziom jest czytelny, niestety, straszliwie bury, kiepsko dobrano kolory. Później jest nieco lepiej. Inteligencję przeciwników określę jako wczesny żłobek. Interfejs jest prosty: LPM - operujemy przedmiotami, PPM - zadajemy ciosy. Pierwszy rozdział polega na wałęsaniu się po już wspomnianych lochach, tłuczeniu nielicznych strażników (PPM, PPM, spacja - eliksir zdrowia, PPM, jeb - Ty albo on, całość trwa 5 sekund) i rozwiązywania obecnych od czasu do czasu banalnych zagadek w stylu: znajdź jedyny możliwy klucz i otwórz nim jedyne możliwe drzwi, znajdź pochodnię i zapal światło w ciemnym pokoju itp. Śmiech budzi zwłaszcza znajdowanie nowych przedmiotów - leżą, ot tak sobie na drodze. Łudziłem się na próżno, że taki jest tylko pierwszy poziom. Potem pojawiają się tylko jakieś namiastki handlu i rozmowy. Nic więcej. Do szewskiej pasji doprowadza dodatkowo kaczy chód postaci.



Na szczęście gra została w pełni spolonizowana, poprawiono pewne denerwujące okrzyki postaci, które znałem z angielskiej bety. Spolszczenie mile mnie zaskoczyło, intro dzięki niemu stało się znacznie bardziej klimatyczne. Dlatego ostateczny werdykt jest wyższy od pierwotnie zamierzonego: nadaje się dla najmłodszych graczy, w języku polskim staje się po prostu przystępna. Wreszcie polscy dystrybutorzy wzięli się za pełne polonizacje. Firma Top Ware niegdyś wiodąca prym w tej działalności, teraz wraca do swych korzeni. Ale na szczęście inni też nie pozostają w tyle. Dzięki Bogu mamy w czym wybierać. **LUSIEK**

Za: Prostota obsługi, małe skomplikowanie rozgrywki, w sam raz dla najmłodszych.

Przeciw: Niedopracowana, grafika mało zróżnicowana i niestarannie wykonana.

Milusiński nie chce spać? Na moją siedmioletnią siostrzenicę podziałało...

WERDYKT

57%

ALTERNATYWNE
- Diablo
- Heimdall

JEŚLI CHODZI O STRONĘ WIZUALNĄ, TO „DOGS OF WAR" ROBI PIORUNUJĄCE WRAŻENIE. WSPANIAŁY SYSTEM KAMER POZWALA NA OGLĄDANIE AKCJI W STYLU „C&C". BA, MOŻNA PRZEJĄĆ KONTROLĘ NAD DOWLONYM ODDZIAŁEM I OTWORZYĆ OKIENKO SNAJPERSKIE. (GK 7/2000 85%)

Konkurs GK

CO PO POLSKU OZNACZA TYTUŁ GRY „DOGS OF WAR" ?

FUNDATOR NAGRÓD:

WYDAWNICTWO PLAY IT
Ul. Wyspiańskiego 10
33-300 Bielsko Biała
tel. (0-10) 44-40 560

NAGRODY:

- 5 GIER „DOGS OF WAR"
- 5 GIER „PRINCE OF PERSIA 3D"

ABY [illegible] KARTKĘ [illegible] Z POPRAWNĄ [illegible] NA ADRES: [illegible] Z DOPISKIEM „DOGS OF WAR" NIE [illegible] NIŻ DO 10 [illegible] KONKURSU W NUMERZE [illegible]

SOULBRINGER

W zimną, śnieżną noc wychodzi na ulice wysysający krew RPG...


O, tak. [redacted] posąg i robaczki [redacted]






[redacted] pewien, że te [redacted] nie [redacted] tu [redacted]. Nie wiem [redacted], czemu [redacted]

- Wydawca: **Infogrames**
- Producent: **Infogrames**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Nieznana**
- Dystrybucja: **Brak**
- Strona WWW: **www.soulbringer-game.com**
- Wymagania: **P233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

RPG-i muszą mieć atmosferę. Scenariusz, który wciągnie Cię aż po szyję. Intrygę, która powoli będzie się odsłaniać przed Tobą. Dramatyczne zwroty akcji, dzięki którym zostaniesz na długie tygodnie przykuty do ekranu. Przede wszystkim muszą [redacted] mieć duszę (soul). Jak na ironię, „Soulbringer" jest jej pozbawiony.

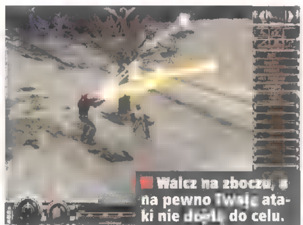
To wstyd, gdyż w innych dziedzinach gierkowego rzemiosła radzi sobie nadspodziewanie dobrze. Trójwymiarowy engine działa bez zarzutu (choć niektóre ujęcia kamer są nieco dziwaczne), zaś ośnieżone wzgórza i opuszczone miasteczka są perfekcyjnie wyrenderowane. Nie można powiedzieć, byś był zasypywany informacjami. Dowiadujesz się jedynie, że po śmierci swojego ojca jesteś zmuszony udać się do małego miasteczka Madrigal, by zgodnie z ostatnim życzeniem zmarłego, odwiedzić wuja. Tak więc wędrujesz w śniegu (prawie przez cały czas), zabijasz kilku zbójów, rozmawiasz z kilkoma kolesiami, rozwiązujesz niezbyt trudne zagadki... jak to zwykle w RPG-ach bywa.

„Soulbringer" nie jest zbyt wciągający. Nigdy więc nie poczujesz tu ekscytacji (jak w „Final Fantasy VIII"), ani nie starczy Ci zapału, by poszukiwać nowych, ciekawych miejsc (jak w „Fallout 2"). Prawie zawsze wiesz dokładnie, gdzie masz iść, ale rzadko kiedy miejsca te są na tyle ekscytujące, byś chciał wyruszyć natychmiast. Scenariusz nie jest najlepiej napisany, a struktura gry niezbyt przemyślana. Właśnie dlatego „Soulbringerowi" brakuje duszy.

„Scenariusz nie jest najlepiej napisany, a struktura gry niezbyt przemyślana"

Niestety, dokładnie znamy tego typu sytuacje. W ciągu ostatniego roku widzieliśmy kilka gier (m.in. „Darkstone", „Redguard" i „Revenant"), które były dość podobne do „Solubringera": ładna grafika, typowy scenariusz i brak wciągającego klimatu. W tym samym okresie inni producenci RPG (głównie z Black Isle i Bioware) wytyczają ścieżki rozwojowe gatunku.

Walki w „Soulbringerze" wyróżniają się na plus. Każda z broni może zostać wykorzystana na pięć różnych sposobów. Są one dostępne, jeśli tylko pozwalają na to Twoje umiejętności. Ataki można łączyć w potężne kombosy, które sprawiają dużą frajdę. System magii obfituje w wygodne rozwiązania, które dobrze sprawdzają się w praktyce. Pięć żywiołów magii daje dużą różnorodność czarów. Im częściej korzystasz z usług jednego z żywiołów, tym stajesz

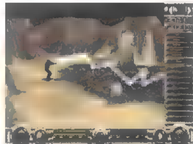

Walcz na zboczu, [redacted] na pewno [redacted] ataki nie [redacted] do celu.





Widok w zbliżeniu jest bezużyteczny, chyba że [illegible] sobie na [illegible].









[illegible] lochów rzadko [illegible] od standardu typu „[illegible] plus [illegible] portale". Nie mają w sobie nic oryginalnego.

BĘDĄ TU SMOKI

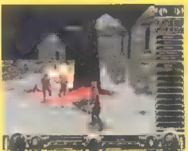
Chciałbym, żeby były. Ale ich tu nie ma. Mamy zaledwie kilku przeciwników zasługujących na uwagę. Oto niektórzy z nich. Z pewnością nie żartują, gdy twierdzą, że wywodzą się ze świata fantasy.



[illegible] pierwszych poziomach. Uzbrojeni w [illegible] nie [illegible].



Budzący grozę „[illegible]" to mały [illegible]ny ludzik ze [illegible]. Ha, ha, ha.



[illegible] czas na wampira. Tu już jest nieco lepiej. Łatwo jednak go [illegible].

się w nim silniejszy. Niestety, słabniesz jednocześnie w pozostałych.

Proces uczenia się nowych czasów został niepotrzebnie skomplikowany: potrzebujesz księgi czarów, odpowiedniego przedmiotu i miejsca. Niecierpliwi poszukiwacze przygód będą woleli pomachać trochę mieczem. Punkty doświadczenia i poziomy rozwiązano w typowy dla RPG-ów sposób: zdobywasz doświadczenie, przechodzisz na następny poziom, zamieniasz punkty doświadczenia na podniesienie współczynników i tak dalej.

Zaśnieżone miasteczka i otaczające je pola dość szybko ustępują miejsca ciemnym lochom, pseudo-katedrom i zamieszkałym przez zombie ruinom. Zmianie lokacji towarzyszy brak kolorów, które mogłyby trochę ożywić te smętne miejsca. Poszczególne sekwencje czynności (traf szkielet, rzuć czar, weź skarb, zjedz posiłek) zaczynają się powtarzać. Gra w niczym nie przypomina różnorodnej „Baldur's Gate".

„System magii obfituje w wygodne rozwiązania, które dobrze sprawdzają się w praktyce"

Żaden z elementów „Soulbringera" nie jest beznadziejny. Dla kogoś stawiającego pierwsze kroki na polu RPG może stanowić ciekawe doznanie. Jeśli jednak zdasz sobie sprawę, ile rzeczy zostało tu pominiętych, nie sposób wystawić grze wysokiej oceny. Brakuje czarnego humoru „Planetscape: Torment". Brakuje ambicji „Ultima: Ascention" oraz skali „Baldur's Gate". Najgorsze jednak, że nie sposób się tu wczuć w swoją rolę. Postać po prostu momentami miotana jest po bezkresnych przestrzeniach bez jakiejkolwiek szansy na szybkie odnalezienie celu, a mapa jaką zafundowali nam autorzy woła momentami o pomstę do nieba. Nie dość, że musimy cały czas szperać nerwowo po kieszeniach w jej poszukiwaniu, to nie możemy jej w żaden sposób ukryć „pod ręką". Podobnie sprawa wygląda z kompasem - wydaje się „zamarzać" na dworze i wskazuje północ wobec aktualnego rzutu gracza, a nie według ustawienia postaci. Momentami naprawdę nie wiadomo gdzie znajduje się właściwy kierunek. Powiększa to tylko bałagan podczas grania.

Niezależnie od dokonanego wyboru i tak będziesz w stanie nosić zbroję, rzucać czary i walczyć dowolną bronią. To złamanie żelaznych zasad RPG. Można jednak doszukać się motywów takiego działania: dzięki temu zapobiega się powstawaniu super-postaci. Również podczas dialogów trudno jest wybrać jakieś błyskotliwe odpowiedzi. Wszystko prowadzone jest jak po sznurku. W rezultacie nie jesteś w stanie identyfikować się ze swoim bohaterem.

Chylimy czoła przed twórcami engine'u „Soulbringera". Szkoda tylko, że ich kolegom zabrakło wyobraźni przy wypełnianiu tego engine'u treścią. Może w „Soulbringer 2" będzie lepiej?

ROSS ATHERTON

Za: Buduje całkiem niezły klimat prawdziwego rolpleja.

Przeciw: Uproszczenia, niedopracowana fabuła.

Niewypał. Kilka ciekawych pomysłów wybija go ponad przeciętność.

WERDYKT **63%**

ALTERNATYWNE Fallout 2 83% King's Quest VIII 86%

TRIDONIS

Co by było, gdyby Ziemię zaatakowali kosmici? Czy ludzkość byłaby w stanie się przed nimi obronić i jakie miałaby szanse? Kto zostałby zwycięzcą



■ Grafika... hmmm. Ona [illegible] PRZYPOMINA klasycznego „C&C”.



- Wydawca: **LK Avalon**
- Producent: **LK Avalon**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **LK Avalon**

Odpowiedzi na te pytania możesz znaleźć grając w „Tridonis". Fabuła oparta jest na hipotetycznym ataku Obcych na naszą planetę. Grając ludźmi przyjdzie nam nie tylko odeprzeć ich inwazję, ale również pokonać ziemskich sprzymierzeńców najeźdźców.

Do dyspozycji będziesz miał realnie istniejący sprzęt wojskowy, jest tego około 25 pojazdów. Z kolei grając po stronie najeźdźców, będziesz zmuszony złamać opór obrońców. Będziesz mógł wykorzystać nie tylko osławione talerze latające, ale również czołgi i maszyny kroczące, ogółem 23 jednostki. Pokonanie komputera nie należy do rzeczy najprostszych. Misje skonstruowane są tak, że nie wystarczy już zbudować mega-armii i ruszyć w kierunku bazy przeciwnika, pozostawiając za sobą jedynie zgliszcza. Tu trzeba pokombinować, zbudować bazę i odpierać ciągłe ataki przeciwnika. Do obrony bazy szczególnie polecam wieżyczki, mają moc czołgu, reperują się prawie natychmiast i są o wiele tańsze. Niestety AI komputera zaczyna kuleć, gdy chodzi o przemieszczanie się naszych wspaniałych oddziałów. Przeprowadzenie kilku jednostek z jednego końca bazy na drugi jest prawdziwym koszmarem. Jednostki utykają, tworzą się zatory, a gdy w końcu mają drogę wolną, to zapominają, co miały zrobić, nie mówiąc już o tym, że nie próbują szukać alternatywnej drogi. Od strony graficznej nie doświadczymy tu takich fajerwerków jak w produktach Westwooda, ale też nie zaczniemy uciekać z przerażeniem. W grze istnieje rozróżnienie na dzień i noc, jednak oświetlenie w nocy ogranicza się w sumie tylko do snopów reflektorów - na próżno więc szukać tu ruchomych źródeł światła czy blasku wybuchów, że o oświetleniu kolorowym już nie wspomnę. Do oprawy dźwiękowej też nie można się przyczepić, żołnierze gadają po polsku, odgłosy walki są dość przyzwoite, a muzyka dość dobrze buduje atmosferę. Do gry dołączono dodatkowo płytkę z soundtrackiem, który utrzymany jest w klimacie ambient techno.

„Tridonis" nie jest tak dobry jak „C&C", ale nie jest najgorszy. Dla kolekcjonerów. **UFO**

WERDYKT

Gra w miarę porządna, ale do „C&C" sporo jej brakuje.

50%



DYSLEKTYK 2

- Wydawca: **MarkSoft**
- Producent: **MarkSoft**
- Cena: **60.00**
- Dystrybucja: **MarkSoft**

Dysleksja jest często mylona z dysgrafią (niezrozumiały zapis graficzny, poprzestawiane literki, przez co zatracony zostaje sens wypowiedzi) i tylko wnikliwe oko logopedy pozwoli na rozróżnienie rzeczywistej trudności od symulowania.

Pomocą przy leczeniu tego rodzaju zaburzeń (stwierdzonych przez specjalistę!) może być produkt MarkSoftu „Dyslektyk 2". Najlepsze rezultaty „terapii" uzyskuje się u dzieci 1-3 klasy podstawowej, choć mogą z niego skorzystać wszyscy, którzy mają problem z zapamiętywaniem, koncentracją i poprawną pisownią. Program jest skonstruowany tak, że spełnia wymogi, które stosuje każdy lekarz przy pracy z dzieckiem. Okazuje się, że najskuteczniejszymi metodami kształcenia receptorów słuchowych i wzrokowych jest praca z fachowcem, ale także... monitor komputera. W programie oprócz układanek wymagających znalezienia dwóch identycznych klocków, do dyspozycji są znane wszystkim puzzle i zadania wymagające powtarzania usłyszanych sekwencji dźwięków. W programie znajdują się dwa ćwiczenia sprawdzające znajomość ortografii. Oba ćwiczenia pozwalają na wybór problemów ortograficznych, z którymi dziecko będzie miało do czynienia.

Każde ćwiczenie można uruchomić osobno i nie siedzieć z naszą pociechą, bacznie obserwując jej postępy - komputer sam generuje trwający zadany czas, zestaw ćwiczeń dopasowany do umiejętności i potrzeb dziecka. Niestety, oprawa graficzna nie zachęca do wytężonej pracy. Trochę dziwi, że program rekomendowany przez Polskie Towarzystwo Dysleksji działa pod kontrolą DOS-a, i to w dobie tak szybko postępującej technicyzacji. Warto też samemu zadbać o odpowiedni DOS-owy program do ustawiania częstotliwości odświeżania ekranu, gdyż migające z częstotliwością 60 herców zielone tło powoduje, że widoczne są niemal wszelkie piksele na naszym monitorze. Program nie należy do elity tego typu produktów i swą oprawą oraz rozwiązaniami technicznymi nijak przystaje do współczesnych wymogów młodego odbiorców. Mimo wszystko, warto zmierzyć się z ortograficznymi pułapkami naszego języka. **MADA**

LEGO RACERS

Klocki LEGO dla każdego...



Możecie w to nie wierzyć, ale nawet dwudziestolatek potrafi się tym zachwycić!

- Wydawca: **LEGO media**
- Producent: **High Voltage Software**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

Wprawdzie sporo czasu minęło, od kiedy bawiłem się klockami LEGO, ale muszę przyznać, że z przyjemnością przypomniałem sobie tamte dosyć odległe czasy. „LEGO Racers" to bardzo przyjemna gra wyścigowa, w której sterujemy samochodem złożonym z klocków.

Po uruchomieniu zostajemy przywitani przyjemnym intrem, po którym przechodzimy do ekranu opcji. Spośród kilku dostępnych, pierwszą, na którą warto zwrócić uwagę jest „Build". Tutaj możemy stworzyć kierowcę wykorzystując do tego kilka podstawowych elementów, jak nogi, tułów, głowę i kask. Jest z czego wybierać, więc stworzenie własnego „ludzika" daje sporo zabawy. Następnie tworzymy prawo jazdy, co sprowadza się do wpisania imienia wraz z wyborem zdjęcia i przechodzimy do najciekawszej części, czyli budowania pojazdu. Możemy wybrać podwozie, a później pozwolić komputerowi zbudować na nim całą resztę, lub zrobić to samemu. Oczywiście ta druga opcja zapewnia znacznie więcej zabawy i satysfakcji. Gdy już skończymy budować kierowcę i pojazd, możemy przejść do sedna gry, czyli wyścigów. Tu również mamy kilka opcji do wyboru: Circuit, Single Race, Versus Race i Time Race. Najciekawszym z tych trybów jest Circuit. Jest to seria wyścigów, w których zdobywamy punkty za zajmowane miejsca. Po ukończeniu serii na pierwszym miejscu odblokujemy następną, oraz części do samochodu od byłego mistrza. Pozostałe tryby są mniej ciekawe. Single Race to pojedynczy wyścig, Versus race to pojedynek dwóch graczy na jednym komputerze (warunkiem jest posiadanie drugiego urządzenia sterującego, oprócz klawiatury), a Time Race to walka z czasem i widmem samochodu mistrzyni tego trybu. Za każde zwycięstwo dostaniesz fragment jej samochodu. Warto też wspomnieć, że podczas wyścigu możemy używać różnego rodzaju zabawek ofensywnych i defensywnych, które są ukryte w klockach porozmieszczanych na trasie.



Grafika jest bardzo przyjemna. Szybka, kolorowa i... plastikowa. W tym przypadku to jednak nie wada, przecież wszyscy wiedzą z czego są zrobione klocki. Ogólnie produkt sprawia bardzo pozytywne wrażenie, modele są szczegółowo wykonane, a wszystko chodzi bardzo płynnie. Muzyka jest całkiem fajna i dobrze współgra z oprawą graficzną. Bawiłem się przy tej tak dobrze, że zacząłem się już zastanawiać, czy przypadkiem nie dziecinnieję, ale szybki rzut okiem na pudełko upewnił mnie, że jestem całkowicie normalny (w tym momencie gromki śmiech ze strony JAGDA) - gra jest przeznaczona dla osób od lat 6 do 99. Polecam wszystkim! **BRZYDAL**



NIGHTMARE CREATURES

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Kalisto**
- Cena: **49.00**
- Dystrybucja: **LEM**

Dawno temu, w 1666 roku, Bractwo Hekate starało się stworzyć nadludzi, aby jak to zawsze w takim wypadku bywa, zapanować nad światem. Jednak jeden z członków, Samuel Pepys, zaniepokojony rosnącym szaleństwem swoich współpracowników, podłożył ogień w laboratorium Bractwa, zabijając jego członków, efekty nieudanych eksperymentów.

Efektem ubocznym było spalenie połowy Londynu. Wszystko skończyłoby się pewnie dobrze, gdyby nie Adam Crowley, w którego ręce wpadł w 1834 roku pamiętnik Pepysa, opisujący jak prowadzono eksperymenty. Crowley, po wyniuchaniu okazji, postanowił tak jak poprzednio Bractwo Hekate, zapanować nad światem. Jedynymi, którzy zdołali mu się sprzeciwić byli ksiądz Ignatus oraz Nadia, piękna kobieta nie ustępująca wdziękami pewnej rudej ślicznotce.

UFF... tak oto w mocnym skrócie przedstawia się historia zawarta w „Nightmare Creatures". Program ten ujrzał światło dzienne dwa lata temu i mimo dosyć pochlebnych recenzji, nie stał się takim hitem, na jaki się zapowiadał. Grę tę jest bardzo ciężko zaliczyć do jakiegokolwiek gatunku. Jest to bowiem zręcznościówka 3D, z kamerą umieszczoną za bohaterem, coś na wzór „Tomb Raider". Autorzy dali nam do wyboru dwie postaci, Ignatusa zabijającego wrogów drewnianą pałką z wymiennymi końcówkami. Drugą bohaterką jest Nadia. Do eksterminacji wrogów używa dwóch ostrych mieczy. Zadaniem biednego gracza jest przedostanie się przez prawie 20 poziomów i na końcu dorwanie sprawcy całego zamieszania, Adama Crowleya. Grafika pomimo upływu czasu, może budzić sympatię. Zwłaszcza na komputerze z akceleratorem grafiki, gdzie Voodoo2 jest mile widziany. Co do muzyki, to zrywa ona z fotela, lecz niestety odgłosy u co słabszych osób mogą budzić obrzydzenie. Polecam „NC' wszystkim, którzy po ciężkim dniu w szkole lub pracy chcą wyżyć się na komputerze, a nie tak jak pewna część młodzieży po chemioterapii robi to na ulicy. Miodzio, po prostu miodzio. **CORMAN**

MECHCOMMANDER GOLD

- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Cena: **39.90**
- Dystrybucja: **CD Projekt**

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że fanem mechów nigdy nie byłem I nie będę. Dlatego też świat, w jakim rozgrywają się przygody pilotów wielkich machin, nie jest mi za bardzo znany (wolę „Warhammer"). „MCG" jest dopieszczoną wersją swojego poprzednika „MechCommandera".

Gra przenosi nas w daleką przyszłość, kiedy to ludzie szykują się do inwazji na planetę Port Arthur. Zadaniem gracza jest jej pobicie. Do wyboru, oprócz starej kampanii z „MC",



autorzy dali nam do dyspozycji dodatkowe 12 misji. Muszę przyznać, że ich długość i poziom skomplikowania dadzą Tobie, Drogi Czytelniku, dużo satysfakcji i wiele godzin świetnej zabawy (tak na oko 2 do 3 dni). Jako że mamy do czynienia z wersją Gold, poprawiono też drobne błędy grafiki, jak np. zbyt duże piksele przy maksymalnym zoomie itd. Oprócz tego, autorzy oddali w Twoje ręce sześć nowych podwozi. Jedynie co mnie mocno zmartwiło w tym wydaniu „Mechcommander", to pudełko wraz zawartością. Opakowanie posiada napisy po angielsku, jedyny polski akcent to marna nalepka na pudełku. Lecz nie to jest najważniejsze, a zawartość? Po rozerwaniu paczki, ze środka wypada kompakt i jedna cienka ulotka o wymaganiach systemowych gry, które porozmieszczano w kilku miejscach na samym pudełku. Brak instrukcji, która jak się po dłuższych oględzinach okazało, znajduje się na kompakcie. Nie ma również opisu historii, który byłby przydatny dla osób pierwszy raz stykającymi się z mechami (jak ja). Na zakończenie, jedyne co mogę zrobić, to polecić ten program wszystkim graczom, zwłaszcza fanom machin kroczących, którzy tym razem będą dowodzić tymi pojazdami z poziomu taktycznego. „MCG" jest bowiem RTS-em, i tylko dlatego spędziłem nad grą tyle godzin, sam bowiem jestem wyjadaczem strategii. **CORMAN**

SYNDICATE WARS
DARK OMEN

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Mindscape\Bullfrog**
- Cena: **59.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

Jakieś 2 lata temu przeżywałem okres fascynacji „papierowym" RPG i podobnymi sposobami spędzania wolnego czasu. Po zdobyciu pewnego doświadczenia w materii fabularnego Warhammer'a, moją uwagę zaczął przykuwać, dość już popularny wówczas, system bitewny.

Nie byłbym oczywiście sobą, gdybym nie zaczął kombinować, jak zdobyć owo cudeńko. W końcu, po długich namysłach I zachętach znajomego „stratega", udałem się do sklepu i za niemałe pieniądze nabyłem podręcznik, farbki i pierwsze figurki.

Po jakimś czasie miałem przyjemność zaznajomienia się z komputerową wersją najsłynniejszego systemu bitewnego. „Dark Omen" jest dość nietypowym eRTeeSem. Autorzy podarowali sobie zaplecze ekonomiczne, skupiając się wyłącznie na walce. Nie ma więc problemów typu „mam za mało żniwiarek" i „postawić jeden, czy dwa baraki?". W zamian otrzymujemy czystą walkę. Każdą misję rozpoczynamy z określoną liczbą regimentów, które muszą wystarczyć do końca bitwy. Dopiero po starciu możemy uzupełnić



braki w szeregach. AI przeciwnika stoi na wybitnie średnim poziomie. Fanów wersji „papierowej" na pewno zachęci fakt, ze zasady zostały bardzo dobrze „skonwertowane" z oryginału na potrzeby gry komputerowej.

Drugim produktem z zestawu jest - sławna niegdyś - „Syndicate Wars". Gra przenosi nas do odległej przyszłości, kiedy światem rządzi przemoc. Gracz wciela się w dowódcę oddziału cyborgów Eurocorp'u lub grupy wyznawców Kościoła Nowej Epoki. Do zaliczenia mamy jakieś 60 misji, a w łapkach pokaźny zestaw do pacyfikacji wrogów. Rozczaruje Was ubożuchna grafika, a po drugie, na współczesnych maszynach gierka działa z taką prędkością, że nie można nadążyć. Reasumując, zestaw jest godny polecenia, o ile postąpicie w następujący sposób: w „Dark Omen" grać należy, natomiast „Syndicate Wars" można odpalić, aby przypomnieć sobie stare dzieje. **FAZI**



MORTYR

- Wydawca: **IM Group**
- Producent: **Mirage**
- Cena: **59.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

Polskie może znaczyć „dobre". A teraz jeszcze lepsze, bo tańsze. „Mortyr" jest bez wątpienia jedną z najbardziej znanych polskich gier. I to jedną z najlepszych.

Fabuła koncentruje się na poczynaniach nazistów w czasie drugiej wojny światowej. W 1944 roku sytuacja na polach walki niespodziewanie odwróciła się na korzyść Niemców. W 2093 roku profesor Mortyr odkrył, że technologia używana przez nazistów nie pochodziła z ich wymiaru i czasu. Ponieważ poważne zakłócenie czasoprzestrzeni może spowodować zagładę świata, profesor wysłał swojego syna Sebastiana z powrotem do roku 1944, aby ten wszystko naprawił. W tym momencie kontrolę przejmuje gracz. Ogólnie rzecz biorąc, „Mortyr" to typowy przedstawiciel gier FPP, pierwsza tego typu gra zrobiona w Polsce. I do tego bardzo udana. Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy jest grafika. Mimo że od premiery upłynął ponad rok, nadal potrafi zachwycić. Szczegółowo wykonane wnętrza, olbrzymie poziomy, rozbijane szyby, deszcz, śnieg i inne przyjemne efekty naprawdę robią wrażenie. Dopracowano też inteligencję wrogich żołnierzy, a także innych napotykanych stworzeń typu szczury i ptaki. Grywalność też stoi na wysokim poziomie, o czym mogą świadczyć oceny, jakie gra otrzymała w pierwszych recenzjach. Średnia nie schodzi poniżej 85%. Dlatego na pewno warto się nią teraz zainteresować, ponieważ właśnie ukazała się reedycja. Za 59 zł dostaniemy pudełko, w którym oprócz gry i dobrze przygotowanej instrukcji znajdziemy także koszulkę. Za taką cenę?! Yeah! **BRZYDAL**



BROKEN SWORD 2

- Wydawca: **Virgin Interactive**
- Producent: **Revolution**
- Cena: **59.00**
- Dystrybucja: **IM Group**

Zawsze lubiłem gry przygodowe. Ale nie takie w stylu „TR", tylko prawdziwe, old-school'owe gry z gatunku point 'n' click. Szczególnie rysunkowe. Niestety, czasy 2D bezpowrotnie przemijają, a za tym idzie, nikt już nie wydaje rysunkowych przygodówek. Ostatnią była chyba „Curse of Monkey Island", nad którą spędziłem mnóstwo czasu. Co jednak zrobić dziś, kiedy takowych brak? Sięgnąć po coś starszego...

O „Broken Sword" słyszeli pewnie wszyscy, choć pewnie nie wszyscy w nią grali. Zapewniam, że warto, bo jest naprawdę produktem



na poziomie. Wcielamy się w postać Georga Stobbarta, młodego chłopaka, który przyjeżdża do Paryża, aby po miesiącach rozłąki ponownie spotkać się z dziewczyną. Niestety, młodzian długo się nią nie nacieszy, bowiem Nico zostaje porwana, a nasza w tym głowa, aby ją uratować. To na początek. Później, w miarę jak będziemy posuwać się naprzód, zagłębimy się w tajemnice starożytnej kultury Majów. Trzeba powiedzieć, że gra się bardzo przyjemnie. Zagadki są doskonale wyważone - nie za łatwe, ale też nie powodują zbyt długich zastojów w akcji. Wygodny interfejs pozwala jednym ruchem myszy dostać się do menu przedmiotów. Jeśli już o nich mowa, to bardzo cieszy, że zastosowania przedmiotów są WZGLĘDNIE normalne i dają się wydedukować. Autorzy gry uniknęli typowych dla wielu przygodówek absurdów i chwała im za to. Animacje są bardzo staranne i kolorowe, postacie często żartują, co tworzy bardzo specyficzny, ciepły klimat. Jedyny minus to fakt, że długie, bezowocne konwersacje mogą z czasem znudzić. Aha - jeszcze coś. Na pudełku stoi dumnie „Polska Wersja Językowa". W praktyce lokalizacja objęła jedynie podpisy. Choć tego akurat za wadę nie uważam - głosy są ładnie dobrane, słucha się ich z przyjemnością.

Cóż powiedzieć na koniec? Do czasu premiery czwartej odsłony „Małpiej Wyspy", warto sięgnąć po „Broken Sword II". Choćby po to, żeby zobaczyć, jak powinna wyglądać solidna, rysunkowa przygodówka. **FAZI**

X-COM APOCALYPSE

- Wydawca: **Hasbro**
- Producent: **MicroProse**
- Cena: **39.90**
- Dystrybucja: **CD Projekt**

W „X-Com Apocalypse" wcielasz się w postać dowódcy X-comu - organizacji tropiącej oraz likwidującej wszelakie przejawy nielegalnej emigracji obcych form życia z przestrzeni kosmicznej. Program ten jest trzecią odsłoną kultowej gry „UFO: Enemy Unknown", „dzięki której" starsi gracze nierzadko nie przespali nocy.



Tym razem Twoje zmagania o szczytny cel wyeliminowania wszelkich objawów obcej cywilizacji nie będą miały miejsca w dowolnym zakątku naszego globu, jak to było w pierwszej części. Tutaj pole akcji zawęża się do jednego miasta, Mega Primus, co pozwoli Ci na życie się z nim oraz umożliwi śledzenie poczynań innych organizacji. W metropolii, w której stacjonujesz występuje ponad dwadzieścia firm, związków i stowarzyszeń. Od żywionych do Ciebie przez nie uczuć będzie zależała wielkość Twoich profitów, a, jak to się zwykło mówić, gotówki nigdy za wiele i jest na co ją wydawać; staraj się więc nie narazić swoim benefaktorom. Każdorazowo gdy dojdzie do bliskich spotkań trzeciego stopnia, swoje zmagania będziesz obserwował w rzucie izometrycznym (podobnie jak to miało miejsce w dwóch poprzednich częściach gry). Jedną z wprowadzonych zmian w porównaniu do poprzedniczek są dwie możliwości ustalenia rodzaju walki, wyboru dokonujesz pomiędzy czasem rzeczywistym bądź zabawą turową (poprzednie odsłony toczyły się tylko w trybie turowym). Niestety na temat grafiki oraz efektów dźwiękowych nie można nic dobrego powiedzieć, trzeba jednak wziąć pod uwagę to, iż gra została wydana w 1997 roku, a możliwości ówczesnych komputerów były dużo skromniejsze. „X-Com Apocalypse" na pewno nie zrobiła wokół siebie takiego zamieszania jak jej wcześniejsze wcielenia, ale dzięki ciekawym rozwiązaniom i przyjemnej fabule można spędzić przy niej trochę czasu. **@-PATCH**

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

PODWÓJNA RADOCHA

NOWOŚCI

■ [illegible] dziecko Intela, [illegible] który ma [illegible] wać świat [illegible] (a [illegible] bić?) może [illegible] pewne [illegible] z [illegible] na [illegible] nowego układu ([illegible] zegarem 2 GHz!) jest [illegible] wielkość [illegible] 60% [illegible] od [illegible] układów. [illegible] już teraz wiadomo, że ze [illegible] na [illegible] koszt może [illegible] piekielnie [illegible] dla masowego [illegible] A może by tak [illegible] mikrona, [illegible]



Tytuł może i wiele Wam nie powie, ale jeśli zechcecie zanurzyć się w lekturę poniższego tekstu, możecie się stać...

- Producent: **Gravis**
- Dystrybucja: **Acco Polska**
- Telefon: **(022) 715 34 00**
- Cena: **239.00 zł.**

Posiadaczami opisywanego poniżej sprzętu! Koniec gadania, czas na szczegóły. Miesiąc temu mieliście okazję przeczytać ■ naszym dziale ■ padzie, którego producentem jest Gravis. Rodzina gadżetów do peceta, pochodzących od tej firmy jest oczywiście znacznie większa i dziś mamy wielką przyjemność zaprezentować Wam urządzenie ■ może nieco przydługiej nazwie - Exterminator DualControl Joystick.

Mimo zbieżności z nazwą poprzedniego urządzenia, tym razem mamy do czynienia z joyem. I to nie byle jakim. „Maszyna" ta jest bowiem bardzo wygodnym połączeniem klasycznego już drążka z przepustnicą i zestawem klawiszy funkcyjnych. Jak widać na załączonym zdjęciu konstrukcja posiada bardzo nieortodoksyjne kształty. Po wyciągnięciu z pudełka przez chwilę drapaliśmy się w głowę ze zdziwieniem, które zostało gwałtownie spotęgowane faktem, iż tak spory sprzęt w ogóle nie posiadał przyssawek utrzymujących je w miejscu. Jak okazało się w przysłowiowym „praniu", zastosowane przez producenta rozwiązanie miało swoje plusy i minusy. Na szczęście producent nie zapomniał o podstawkach antypoślizgowych. Joy kontrolowany jest obiema dłońmi, położonymi obok siebie, przez co mimo dość zmiennych sił działających na niego, spoczywa dość stabilnie. Gorzej, gdy gramy na śliskim stole (np. z położoną taflą szkła lub politurą), wtedy obie ręce naprawdę się przydają. Z racji ułożenia na nim przycisków funkcyjnych, joy powinien ucieszyć niestety tylko praworęcznych graczy. Prawa ręka będzie zajęta ściskaniem drążka, podczas gdy lewa operuje na plastikowym przedłużeniu. Umieszczono na nim pięć klawiszy, przepustnicę i wskaźnik do operowania np. w wirtualnym kokpicie. Ułożenie lewej dłoni nie jest męczące, ale brak przedłużenia pod nadgarstek powoduje, że joya trzeba przesunąć nieco od krawędzi stołu. W zasadzie na tym kończą się symboliczne problemy z Xterminatorem. Cała reszta to czysta przyjemność. Dołączone na cedeku sterowniki i przedłużka umożliwiające zainstalowanie urządzenia pod portem USB dają pojęcie o jego wielkiej konfigurowalności. Pod Windows (Uwaga! Ten joystick może pracować i pod „makiem"!) można definiować każdy ze znajdujących się na urządzeniu przycisków, przez co nawet cztery przyciski znajdujące się na drążku możemy ustawić pod kątem konkretnej gry. Jeszcze lepszym patentem jest możliwość zdefiniowania funkcji przycisków i zapisanie ich w specjalnym programie obsługującym urządzenie, przez co uruchamiając dowolną grę urządzenie ją rozpozna i właduje ostatni układ klawiszy, jaki został sporządzony. Podczas zabawy z joyem nie stwierdziliśmy żadnych problemów. Urządzenie sprawowało się bardzo dzielnie, mimo iż katowaliśmy je w takich morderczych crash-testach jak „Quake III", „European Air War" czy „Gunship!". Okazało się być bardzo odporne i do tej pory nieco krytykowany w redakcyjnych zakamarkach wygląd (uważano go za zbyt surowy) zyskał uznanie ze względu na utylitarność. Dodatkowym atutem jest niespotykana przy takich urządzeniach gwarancja, opiewająca na okres... trzech lat!!! Polecamy to urządzenie wszystkim maniakom rozpierduchy 3D. **TRAITOR**

KONKURS!!!

UWAGA! Jeśli [illegible] Exterminator DualControl [illegible] wraz z [illegible] na [illegible] Gry Komputerowe, ul. [illegible] Warszawa z [illegible]

Kto [illegible] firmy Gravis?

Termin [illegible] 10 [illegible].

CYBERKÓŁKA

O potrzebie posiadania przez prawdziwych wymiataczy komputerowych szos prawdziwej kierownicy, pisać nie ma sensu.

Za to wybór odpowiedniego urządzenia może stać się problemem. Na rynku jest sporo urządzeń, które kuszą ewentualnego nabywcę mirażem wspaniałej jazdy w cyberprzestrzeni. Gdy zaś wreszcie zachwycony gracz wyciągnie ostatnie grosiwo i przytarga sprzęt do domu, często staje się po kilku dniach zgorzkniałym facetem po pięćdziesiątce, który ma dość wszystkiego i żyje tylko dlatego, by zatłuc sprzedawcę i wysłać kilka bomb producentowi.

Abyście uniknęli tego losu, chcemy Wam dzisiaj zaprezentować dwa najwyższej klasy urządzenia, które doskonale zdały egzamin w trudnych warunkach redakcyjnej gierc-rzeźni.

Force Feedback Racing Wheel

- Producent: **Guillemot**
- Dystrybucja: **Action**
- Cena: **590.00 zł**

Jako stary wyjadacz nie dałem się wziąć na lep bijącego w oczy napisu na pudełku, głoszącego wszem i wobec, że oto mam przed sobą produkt, któremu swej oficjalnej licencji udzieliła firma Ferrari. Wiele ja już w życiu widziałem produktów licencyjnych (ot, choćby Cinquecento) i w zasadzie poza ceną, nic z tego nie wynikało. Z pewną taką nieśmiałością... Montaż wyciągniętych z pudełka elementów przebiegał bezproblemowo i już w tym momencie producent tego urządzenia zarobił u mnie dużego plusa. Zwykle kierownicę umieszcza się między udami i siedzi się na jednym z jej elementów, tutaj cały korpus z kółkiem i „skrzynią biegów" mocuje się do blatu stołu za pomocą dwóch śrub. Wreszcie ręce będą naprawdę wolne! Urządzenie podłącza się do jednego z com-ów lub portu USB, przez co można wykorzystywać inny joy w tym samym czasie. Oprócz modułu z kierownicą mamy jeszcze blat z pedałami. Czego brakuje? Ano właśnie... ręcznego! Ponieważ jednak na kolumnie kierownicy znajdują się cztery przełączniki, można swobodnie użyć jednego z nich zamiast brakującej „rączki". W module kierownicy umieszczono wszystkie przyciski - na samym kole dwa plus dwa guziki umożliwiające rozglądanie się czy wybór biegów. Na kolumnie ulokowano cztery przełączniki działające na zasadzie włączników wycieraczek, doskonale znanych z prawdziwych samochodów. Kierownica jest bardzo ciężka, przez co wzrasta jej bezwładność i przy kontrolowaniu pojazdów ma się wrażenie prowadzenia prawdziwego auta! Dołączone do produktu sterowniki pozwalają na kontrolowanie stanu urządzenia, oraz ułatwiają zapisywanie konfiguracji klawiszy do poszczególnych gier.

Force Feedback Racing Wheel

PC Speed Drive

PC Speed Drive

- Producent: **Media Tech**
- Dystrybucja: **Multi-Styk**
- Cena: **329.00 zł**

Drugi z prezentowanych dzisiaj produktów, choć wychodzi z podobnych założeń co konkurent, prezentuje jednak inne podejście do tematu. Jest to jedyna kierownica na rynku z polskim pudełkiem i instrukcją - co należy zaliczyć in plus. Podobnie zresztą jest z możliwością ustalania długości i kąta nachylenia kolumny kierownicy. Minusem za to są: brak dedykowanych sterowników i umiejscowienie panelu z kierownicą pomiędzy udami gracza. Wielką zaletą tego zestawu jest dołączenie oddzielnego modułu ze skrzynią biegów i hamulcem ręcznym (poza tym oczywiście istnieje moduł dwóch pedałów - gazu i hamulca). Wyłożenie koła kierownicy masą plastyczną wybitnie pomaga podczas wielogodzinnych zmagań z cyberjazdą - po prostu spocone dłonie pewniej trzymają kółko. Wibracje, jakie są przekazywane na kierownicę oddziałują na gracza w sposób nieco mniej intensywny niż w powyżej opisywanym produkcie, ale po samej cenie możemy wywnioskować, że testowane urządzenie należy do kategorii ekonomicznych. Ostatnim minusem (choć nie utrzymywałbym do końca, że mamy tutaj do czynienia z wielką wadą) jest sposób podłączania karty. Komunikacja z PC odbywa się przez klasyczny slot na karcie audio, przez co nie ma mowy o podpięciu bliźniaczego urządzenia i pohulaniu sobie na split-screenie. Z całą pewnością zdecydują się nań mniej zasobni (choć zapewne nie mniej fanatyczni) gracze ceniący sobie zaoszczędzony grosz.

TRAITOR

NOWOŚCI

- [illegible] się na rynku [illegible] nowe dyski twarde firmy [illegible]. Oznaczone [illegible] przez [illegible] upchnięto 40 GB [illegible] na [illegible] talerzach. No i 1MB [illegible]

- [illegible] od Intela. Chodzi [illegible] do [illegible] a nie nowe [illegible] I820E ma być [illegible] na co [illegible] rzesze [illegible] PIII. [illegible] m.in. [illegible] Ultra [illegible] (a ja [illegible] nie [illegible] U66...)

- A [illegible] od [illegible] Brata [illegible] na [illegible] że [illegible] zabawka o [illegible] Timna (miał to [illegible] układ [illegible] ronki) [illegible] się [illegible] 2001.

- No i [illegible] się [illegible] brak [illegible] w tym [illegible] Przyczyną rozjak [illegible] czne [illegible] firm. Po prostu Microsoft wlazł na teren Se[illegible]ny z [illegible] światem o swego X-Boxa, a [illegible] nie [illegible] w [illegible] tatowi z [illegible]

- Mamy [illegible] W zasadzie tak właśnie można za[illegible] po [illegible] dokonali [illegible] pu może [illegible] w [illegible] tworzenia no[illegible] Wielkim atutem [illegible] że [illegible] krzemu) ma on [illegible] szą rozszerzalność [illegible] rozwiązanie [illegible] na[illegible] trudny moment [illegible] krzemu do [illegible]

GEFORCE 2

Powiem to wprost - nawet nie siliłem się, by wymyślić chwytliwy tytuł.

- Producent: **Guillemot**
- Dystrybucja: **Action**
- Telefon: **(022) 36-62-20**
- Cena: **1750.00 [illegible]**

Produkt o takiej nazwie [illegible] jest dla siebie reklamą i doskonale przyciąga wzrok każdego fana profesjonalnego pogrywania. Tak jest, Meine Herren! Oto nadszedł nowy kandydat na miejsce lidera w nieustającym wyścigu [illegible] prymat w świecie 3D. Jak do tej pory liczyły się tylko nVidia i 3Dfx, lecz po ostatnich raportach ekonomicznych, wedle których dotychczasowy lider [illegible] tym wyścigu ma spore straty, [illegible] czoło niewątpliwie wysunęła się nVidia.

Jej najnowsze dziecko, prezentowany poniżej GeForce 2 ma stać się pogromcą dopiero wchodzącego na arenę bobasa od 3Dfxa. Voodoo 5 wycofano jednak w Wielkiej Brytanii ze sprzedaży przedpremierowej po znalezieniu wady w układach karty. Nim więc doczekamy się odpowiedzi na cios zadany przez GeForce 2 przyjdzie nam nieco poczekać.

Zapowiadany przez nVidię ostateczny pogromca znienawidzonego 3Dfxa mieści się w średniej wielkości pudełku i po wyjęciu z niego nie przypomina w niczym narzędzia zagłady. Co więcej, dość kokieteryjnie pachnie nowością i aż się prosi, by wreszcie zrobić porządek ze starą płytą i zdecydować się na coś znacznie bardziej nowocześniejszego. Ale nie dajmy się zwieść temu podżegaczowi! Zacznijmy od rzeczy z pozoru nieistotnej - konfiguracji komputera bazowego. Nie łudźmy się, że przeżyjemy graficzną ekstazę mając na pokładzie coś co ma mniej niż 300 megaherców. Ba, nie możemy się łudzić nawet wtedy, gdy mamy soczystego Celeronka. PII 450 MHz to niezbędne minimum, a tylko najzasobniejsi i najbardziej przewidujący przenieśli się na PIII, które gwoli prawdy traktować należy za najlepszą platformę dla najmłodszego dziecka nVidii. Nie jest to tylko chamska reklama słabo sprzedających się procesorów, ale niestety życiowa konieczność. Tylko z solidnym procesorem w parze najnowszy układ będzie w stanie pokazać coś interesującego. To jeszcze nie wszystko! Wydajność nowego układu szacowano na ponad półtora miliarda tekseli na sekundę. I tak jest w istocie, ale tylko wówczas, gdy w pełni zostanie wykorzystana nowa możliwość nakładania na piksel dwóch tekstur w jednym cyklu zegara. Po prostu musi istnieć produkt, który wykorzysta moc nowej dopałki. A jeśli go zabraknie - to mamy tak naprawdę 800 milionów tekseli. Dla przypomnienia - „stary" (kto go tak na Boga nazwał, ten układ nie jest na rynku dłużej niż rok!) GeForce daje około pół miliona. Różnica nawet ponad 50% nie usprawiedliwia zastosowania marketingowego chwytu, jakim zostaną poddani wszyscy kupujący GeForce 2, nie wspominając o cenie. To jednak nie wszystko, gdyż podobnie sytuacja wygląda w przypadku tworzenia wielokątów. Deklarowana, bardzo zawrotna liczba 25 milionów na sekundę ulega „drobnym" modyfikacjom w przypadku, gdy tworzymy zupełnie nowe wielokąty. W zasadzie mógłby ktoś pomyśleć, że niżej podpisany pewnie jest tajnym agentem 3Dfxa, skoro w tak pryncypialny sposób na samym wstępie atakuje najnowsze dziecko nVidii. A ja po prostu jestem nim nieco rozczarowany. Mimo zastosowania kości DDR na pokładzie i podbicia taktowania rdzenia i samych pamięci (w starej karcie było to 120/160, [illegible] obecnie jest 200/333), nadal mamy tylko 32 MB! Wiem, że przy zastosowaniu szyny AGPx4 (a tej właśnie dedykowane jest opisywane urządzenie) nie powinno mieć to tak dużego znaczenia, ale obecnie nie ma w zasadzie na rynku bezawaryjnej płyty głównej wykorzystującej tę technologię. Intel ze swoimi nowymi układami naprawdę powinien coś zrobić! GeForce 2 broń Boże nie jest kartą złą. Wykonane w technologii 0,18 mikrona serce układu ma naprawdę dużą przyszłość, ale nie jest rewolucją, na którą czekają rządne nowych wrażeń rzesze graczy. Tym bardziej, że nVidia zaczyna popełniać ten sam błąd, jaki legł u porażki pierwszego TNT - zapomina o software'owym wsparciu swoich produktów. Na dzień dzisiejszy jest to jeden z największych problemów z którym zetknie się ewentualny nabywca. Może się po prostu okazać, że po wydaniu niemalże dwóch tysięcy złotych (dodajmy, z trudem zapracowanych) ta wspaniałość będzie pokornie czekać, aż wreszcie zainstalowany zostanie „stuff", który ją po prosu wykryje i pokaże pełnię możliwości. A na razie na to przyjdzie nam nieco poczekać!

[illegible] MAIL

NOWOŚCI

- Wine-HQ, grupa pisząca [illegible] dla Li[illegible] [illegible] emulator Win[illegible] dows dla [illegible] środowiska. [illegible] on MS Win[illegible] [illegible] wiania się, [illegible] do [illegible] wniosku: [illegible] tak [illegible] Linuksa?

- IBM [illegible] 1000 [illegible] efektem... [illegible] du [illegible] 2000! [illegible] który [illegible] dbać o [illegible] klientów. [illegible] leciała bez [illegible] problemów. [illegible]

- PIII [illegible] 933 MHz trafił [illegible] do [illegible] ka tania. [illegible] monitorem [illegible] cali) [illegible] za [illegible] 3000 [illegible]. Tu [illegible] wystarczy przeczekać.

- Od [illegible] dawna roz[illegible] wego [illegible] tania [illegible]. Sieć telekomunikacyjna ma [illegible] minusy [illegible] Internetu, [illegible] do TP S.A. [illegible] co [illegible] równie [illegible] linia [illegible]. W skład nowo [illegible] cji (HomePlug Powerline Alliance) [illegible] tej [illegible] jak AMD czy Intel. Otwarcie mówi [illegible] 10 MB/sek. [illegible]

- [illegible] dla [illegible] AMD [illegible] na [illegible] dla komputerów [illegible] Jego [illegible] cena oscyluje [illegible] to 112 [illegible] co przy jednostkach [illegible] zegarem od 600 do 700 MHz [illegible]. Co na to Intel?

media tech

Zagramy?

PC SPEEED DRIVE MT-156

Kierownica i pedały	[illegible]
Sterowanie kierownicy	oś X
Kąt obrotu	180°
Sterowanie pedałem gazu i hamulca	oś Y
Przyciski [illegible]	[illegible]
Dźwignia zmiany biegów	[illegible]
Hamulec ręczny	[illegible]
Wibracje	2-poziomowy efekt "SOUND FORCE FEEDBACK"
Wysunięcie kolumny kierownicy	50 mm
Kąt nachylenia kierownicymin	do 40°
Wymiary	260x280x310 mm
Masa	1,2 kg

PLAYSTATION SPEEED DRIVE MT-700 MT-700!

Kierownica	analogowa
Kąt obrotu	180°
Pedały gazu i hamulca	analogowe
Przyciski fire:	
PLAYSTATION	Negcon: I, II, A, L, R, START, 4-kierunkowy pad
Dual Shock	X, ■, Δ, o, L1, R1, L2, R2, SELECT, START, 4-kierunkowy pad
Tryby pracy	Dual Shock i Negcon kompatybilne
Wysunięcie kolumny kierownicy	50 mm
Kąt nachylenia kierownicy	min do 40°
Wymiary	260x280x310 mm
Masa	1,2 kg

No to jazda !!!

MULTI-STYK

Brzeziny 13B, 05-074 Halinów

tel. +48 (22) 795 14 49÷51, fax +48 (22) 783 79 33

www.multistyk.com.pl

media tech

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

REZERWOWE PSY

W wymiatającym konkursie dotyczącym gry „Rezerwowe Psy" siedemdziesiąt darmowych kont pocztowych przypadło w udziale:

Łukasz Behounek, Nowy Targ; Krzysztof Bubula, Tymbark; Piotr Bulaga, Rzuchowa; Jerzy Bukowski, Płock; Paweł Chojecki, Mrozy; Wojtek Ciemniewski, Warszawa; Marek Deliga, Warszawa; Grażyna Duda, Wrocław; Wioletta Działak, Gorzów Wlkp.; Tomasz Fabian, Białystok; Piotr Gołębiewski, Gdynia; Adam Goncerz, Żywiec; Zbigniew Górnik, Wałbrzych; Jacek Hałas, Bielsko-Biała; Michał Jakubowski, Rzeszów; Piotr Jaskólski, Pęczniew; Andrzej Kisielewski, Legionowo; Artur Klijewski, Kórnik; Krzysztof Kminikowski, Gdańsk; Paweł Kolasa, Mirosławiec; Kazimierz Kurpiel, Skawa; Marcin Landoch, Rzeszów; Michał Lendzion, Mysłakowice; Maciej Łagan, Kielce; Jędrzej Łoniewski, Warszawa; Krzysztof Malcherek, Czempiń; Łukasz Maliszewski, Sokołów Podlaski; Andrzej Małkowski, Toruń; Renata Małkowska, Toruń; Robert Matusiak, Warszawa; Mariusz Michalak, Bełżyce; Dariusz Migacz, Krynica; Adam Musiał, Wołomin; Tomasz Niedoba, Kraków; Julia Niewiejska, Wysocko Małe; Janina Ninierza, Budziszów; Radosław Noga, Tarnów; Barbara Nowak, Gdynia; Sebastian Panczek, Tychy; Piotr Paradowski, Warszawa; Sławomir Piechowski, Rzeszów; Przemysław Pietraszek, Warszawa; Zbigniew Pietroch, Gdynia; Marcin Pigas, Sułów; Tomek Podpora, Wrocław; Paweł Ptasznik, Warszawa; Michał Roman, Białystok; Kacper Skotarczak, Gdańsk; Karina Skotarczak, Gdańsk; Marcin Skotarczak, Gdańsk; Jakub Skrzypczak, Rzeszów; Tatiana Skrzypczyńska, Poznań; Anna Smaczna, Łódź; Łukasz Stefański, Kraków; Łukasz Strzelec, Szydłowiec; Bartosz Szałkowski, Białystok; Łukasz Studziński, Mogilno; Sławomir Szpakowski, Bytom; Tomasz Świderski, Sopot; Krzysztof Targosz, Kielce; Tomasz Toczko, Ełk; Marzena Tomalik, Oleśnica; Daniel Torba, Kobierzyce; Małgorzata Torba, Wrocław; Daniel Turkiewicz, Kalisz; Lucjan Wal, Elbląg; Anna Wasyliszyn, Rudnik n. Sanem; Krzysztof Wasyliszyn, Rudnik n. Sanem; Aleksander Zagdański, Busko-Zdrój; Maciej Zieliński, Łódź.

Wszystkich szczęśliwców prosimy o telefoniczny kontakt z firmą CityNet (telefon kier.(012) i 41 63 540), która zajmie się technicznymi aspektami Waszych wygranych. Miłego meilowania!

Nagrody pocieszenia (czyli grę „Rezerwowe Psy") dostaną: Arkadiusz Stefaniak, Trowo Pom.; Michał Spyta, Gubin; Paweł Ojrzanowski, Szczecin; Piotr Żołopa, Lublin; Jakub Pokrzywniak, Mosina. Piotr Orylski, Gniew; Olaf Brzeski, Łomża; Jadwiga Stefaniuk, Bytom; Anna Rzeźnik, Rawa Mazowiecka; Stefan Filip, Lublin; Waldemar Bogaczewski, Toruń; Izydor Czermański, Jabłonna; Mariola Jabłońska, Warszawa; Adam Konopacki, Gniezno; Łucja Majchrzak, Bobrowice; Mariusz Wydro, Wołomin; Jan Szarzyński, Lesko; Piotr Namysłowski, Modlin; Andrzej Prut, Przemyśl.

THEOCRACY PL

Oto i Bogowie dali nam kilka owoców swej pracy do rozlosowania. Gry pojadą do: Andrzej Strugackiego z Wąbrzeźna, Sławomira Teklinowskiego z Tych, Lecha Swobody z Łeby, Bartosza Głowackiego z Żukowa, Dariusza Połcia z Sochaczewa, Jakuba Olka z Konina, Roberta Dworzyckiego z Zamościa, Elżbiety Grzelak z Łodzi, Joanny Gawrońskiej z Lublina i Roberta Wolana z Kłodzka.

A nagrody niespodzianki dostanie: Marcin Śliwicki z Rumi i Robert Stańczak z Warszawy.

NOX

Magiczny świat gry „Nox" stanie się bliższy następującym wybrańcom: Mariusz Janiak, Warszawa; Magdalena Ostrowska, Koszalin; Adam Pawlak, Katowice; Michał Dmochowski, Warszawa; Agata Migulska, Konin; Krystian Kryjak, Tomaszów Lubelski i Paweł Bielec z Warszawy.

Nagrody niespodzianki otrzymują: Krzysztof Dykowski, Wrocław; Krystna Glejbicka, Giżycko; Dariusz Szot, Ostrowiec Św.; Mateusz Kozera, Warszawa; Monika Skwarcz, Warszawa; Daniel Bielica, Zabrze; Radosław Sierant, Zabrze; Edward Kasprzycki, Łęczyca a specjalna nagroda za wytrwałość pojedzie do Grażyny Wnęk ze Stalowej Woli.

E-CAFE

Mogą się miejsca, gdzie o każdej porze dnia i nocy można skorzystać z Internetu. Sieć coraz silniej wkracza w każdą dziedzinę naszego codziennego życia. Niech świadczy o tym chociażby setka komputerów z dostępem do netu, ustawiona we wspaniałej nowej bibliotece Uniwersytetu Warszawskiego, czy internetowe kafejki, powstające lawinowo we wszystkich większych miastach Polski.

Jednym z takich miejsc jest nowo otwarta „e-cafe" w popularnym warszawskim kinie Relax. Dzięki znakomitej lokalizacji w samym centrum miasta każdy może zajrzeć tam na chwilę, aby odsapnąć w przyjemnym wnętrzu od miejskiego hałasu, korzystając przy tym z dobrodziejstw światowej pajęczyny. Twórcy „e-cafe" postarali się o wysoce komfortowe warunki do surfowania. O wysokim standardzie świadczyć mogą najnowszej generacji płaskie monitory firmy Sony, w które wyposażono każde z 11 stanowisk. „E-cafe" oferuje internautom szybkie łącze ze światem, a atrakcyjne ceny pozwolą zarówno na błyskawiczne odczytanie poczty czy posłanie w świat kilku e-maili (kwadrans za 3,50 zł), jak i na długie surfowanie dla maniaków (2 godziny - 20 złotych). Znalezione w sieci informacje można na miejscu wydrukować, zgrać na dyskietkę lub wypalić na płytkę CD. Odrywając wzrok od monitora można przejrzeć najnowsze numery „Gier Komputerowych" oraz innych pism, publikowanych przez nasze wydawnictwo. Wszystkich naszych czytelników ze stolicy i okolic zachęcamy do odwiedzenia „e-cafe" w kinie Relax (ul. Złota 8), tym bardziej, że dzięki zamieszczonemu obok kuponowi, swoistą „jazdę próbną" macie gwarantowaną za darmo.

PIOTRES





i.net awards

RUSZYŁ PIERWSZY INTERNETOWY KONKURS I.NET AWARDS.

Kolejny dzień „internetowania", śmiganie po linkach i witrynach staje się nieznośnym nawykiem. Dla niektórych to nałóg, na szczęście niegroźny dla zdrowia... no, może tylko dla portfela. Rachunki telefoniczne, comiesięczne niespodzianki wysyłane przez TP SA, stają się tradycją. Zdrowy nałóg, czyli surfowanie po sieci.

Czas, jaki spędzamy w sieci, [redacted] przede wszystkim poszukiwania. Tylko niewielu naprawdę zorientowanych posiada istotną zdolność szybkiego surfowania. Przeciętny, szary Internauta traci cenne minuty [redacted] znalezienie odpowiedniego adresu. Dziennie pojawia się setki tysięcy nowych, nie zbadanych witryn. Jak rozwiązać ten problem natłoku często zbędnych informacji? Jak szybko poznać najlepsze strony w Internecie bez straconych godzin poszukiwań?

Jednym z rozwiązań jest segregacja i wybór najlepszych. Dzięki ocenie i nagradzaniu wybitnych podajemy do wiadomości Internautom cenne linki i promujemy zdolnych twórców. Prostym sposobem [redacted] „oddzielenie ziaren od plew" jest konkurs internetowy. Firma Event Management postanowiła wprowadzić w życie tę „pożyteczną segregację" organizując pierwszą edycję i.net awards. Cóż to jest ten i.net Awards ?

To konkurs dla każdego, kto choć [redacted] był [redacted] internecie i na przykład odkrył fajną stronę. I.net jest konkursem przeprowadzanym „on-line" na łamach witryny internetowej www.inetcom.pl. Generalnie chodzi tutaj, aby głosować na swoje ulubione adresy [redacted] sieci. Pozostawiono dużą dowolność dla uczestników, jest 13 kategorii konkursowych.

Kategorie i.net awards

Będąc już [redacted] witrynie i.net-u, [redacted] pewno znajdziecie interesującą Was kategorię:

1. Best Private Website - może wygra Twoja strona?
2. Best Corporate Website - każda firma ma szansę.
3. Best Software - podaj adres ulubionej składnicy oprogramowania
4. Best Shop - tam, gdzie książki i zestaw kaset video z internetowej półki [redacted] sklepie „on-line".
5. Best Library - [redacted] elektronicznych „moli książkowych".
6. Best Graphical Solutions - to miejsce dla najładniejszych.
7. Best Web Service - dobra serwowane przez Internet.
8. Best Game for a Net Playing - głosuj na wszystko, [redacted] może być grane w sieci.
9. Best [redacted] music - to, co jest rozkoszą uszu i źródłem informacji o muzyce.
10. Best Internet Provider - provider'ów jest wielu, wybierz tego równiejszego.
11. Best WAP - kategoria dla miłośników „komórek" z dostępem...
12. Best Internet Gallery - wirtualne gabloty i elektroniczne ekspozycje w sieci.
13. Best Information Site - liczy się tylko świeża informacja podana na ekranie.

Bez wątpienia największe zainteresowanie wzbudzi kategoria „Gra w sieci". Jak powszechnie wiadomo, granie w Internecie to ostatnio sport „na topie" - wystarczy wejść i zagrać, poznając jednocześnie wielu nowych kumpli [redacted] całego świata. Przewidujemy ostra walkę, bez litości. Liczymy [redacted] dużą ilość głosów. Jak głosować? Wystarczy wejść na witrynę www.inetcom.pl i podać swój typ dla określonej kategorii.

Jury obraduje...

Wszystkie podane przez Was głosy zostaną przekazane do drugiego etapu. W tej turze specjaliści zasiądą przed monitorami i ocenią wszystkie zgłoszenia. Każdy głos się liczy

Uczestnicząc [redacted] konkursie macie szansę stanowić opiniotwórczą siłę, która narzuci pewną jakość witryn internetowych. Każdy głos jest sygnałem o pewnych wymaganiach, Waszych potrzebach i w dłuższym czasie wykreuje odpowiedni odzew [redacted] strony twórców witryn. Podniesie poprzeczkę kolejnym autorom wirtualnego świata Internetu.

Więcej informacji pod adresem www.inetcom.pl.

Leszek Golec

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA GK #4/2000 ■ WERDYKT 86%

CZĘŚĆ DRUGA

SOLDIER OF FORTUNE

TIPS & TRICKS

0-700-Fraggin'-Maestro-Na-Twe-Usługi - czyli druga część poradnika do „Soldier of Fortune".

Witajcie, Najemnicy! Tym razem spotykamy się po raz ostatni. Otrzyjcie łzy! Nic to, wreszcie spełnimy swe zadanie do końca i położymy kres tym barbarzyńskim praktykom.

Misja 3

Level 3: Kosovo Hanger
Lokacja: Gracanica, Kosovo, hangar.
Zadania: Znaleźć i zniszczyć Queen Bee.

- Zaczynasz w podziemiach, kieruj się w ich głąb, aż dojdziesz do drabiny. Na górze wciśnij przycisk. Zabierz amunicję znajdującą się na skrzyni, za nią zaś zbroję.
- Skocz na skrzynię przy otwartym oknie wentylacyjnym i „tłocząc się" przez zakamarki ciemnego wentylatora, dojdź do drabiny (po lewej), po której wyjdź na zewnątrz. Zasłaniając się skrzyniami zabij strażnika.
- Uwaga! Nie dotykaj się do przełącznika w budzie - uruchomi on alarm, co zwabi do Ciebie kilku przeciwników. Wejdź przez drzwi do środka. Kiedy będziesz w tym pomieszczeniu, im mniej zrobisz hałasu, tym lepiej. Sprzątnij strażnika przechadzającego się po korytarzu (np. rzucając nożem) oraz snajpera, który niczego nie przeczuwając spokojnie stoi na wieży po prawej stronie.
- Przejdź przez małe drzwi pod wieżą, dojdziesz do hangaru. Znajduje się tam sporo żołnierzy, więc przygotuj się na (nie)małą walkę.
- Jesteś zmuszony przedostać się przez duże drzwi (koło stacji kontrolnej - na drugim końcu korytarza, za hangarem po prawej). W tej chwili zobaczysz krótki filmik z Hawkiem w roli głównej. Po małej akcji dywersyjnej zażąda on odnalezienia stacji kontrolnej. Pokój ten znajduje się po lewej stronie. W środku naciśnij gigantyczny przycisk na panelu.
- Wyjdź do głównego pomieszczenia, udaj się w stronę podwójnych drzwi (za skrzyniami). Skieruj się w głąb korytarza po lewej stronie. Wejdź przez otwarte drzwi, a następnie „wyczyść" wnętrze z żałosnych żołnierzy.
- Po prawej stronie w pokoju kontrolnym naciśnij duży przycisk. To uruchomi działanie maszynerii, co z kolei odsłoni przejście zasłonięte kratą obok schodów. Zniszcz kratę i udaj się w głąb korytarza. Wychodząc na zewnątrz, uważaj na przeciwnika!
- Nie naciskaj przycisku na ścianie - chyba że miła jest Ci walka. Otwórz za to drzwi po prawej na końcu korytarza. W środku, w dużym pomieszczeniu ze schodkami z utęsknieniem czeka na Ciebie kilku żołnierzy. W korytarzu po lewej spotkasz Hawka. Ten powie Ci, że na zewnątrz czeka wybuchowa niespodzianka.
- Jak oznajmił Ci Hawk, na zewnątrz wybuchnie ciężarówka. Wykorzystaj krótki moment zaskoczenia i wybij bezlitośnie przeciwników. Jedyne otwarte drzwi znajdują się po prawej stronie.
- Na końcu korytarza znajdziesz pokój ze schodami. Wejdź za ich pomocą na sam szczyt i przez drzwi udaj się do pokoju z wszelkiej maści komputerami. Ujrzysz krótką scenę, w której Hawk otworzy drzwi do głównego hangaru. To jednak spowoduje włączenie wszystkich alarmów, czeka Cię więc ostra konfrontacja.
- Wyjdź z tego pomieszczenia i kieruj się w stronę hangaru. Kiedy tam dojdziesz, wystarczy otworzyć drzwi i wyrżnąć przeciwników w pień. Razem z Hawkiem rozwalicie bombowca. Gratulacje! Teraz czeka Cię misja na Syberii.

Misja 4

Level 1: Uedineniya Canyons
Lokacja: Uedineniya, Syberia
Zadania: Wejdź do wnętrza tajnej bazy. Zniszcz głowicę „Nest Egg".

- Rzucony w wielkie śnieżne tereny na wysepce Syberii, upewnij się, że zabrałeś ze sobą snajperkę. Ta broń pozwoli Ci „zmiatać" przeciwników z dalekich odległości (a takich sytuacji w tej misji będzie bar-

dzo wiele), co da Ci niewątpliwe dużą przewagę.

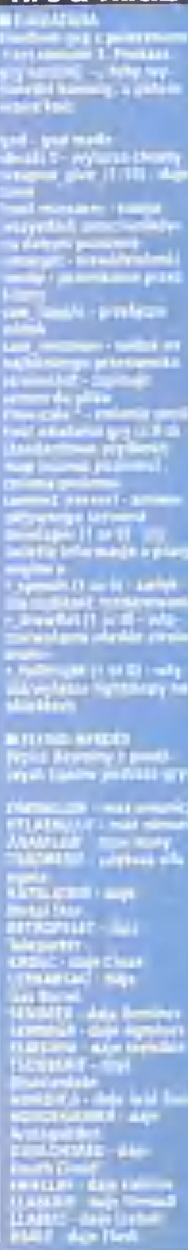
- Idź do przodu powolutku (kucając), aż zza mgły dostrzegalna będzie wieża, załatw 2 przeciwników (polecam snajperkę). Kolejnego dopadniesz na moście po prawej.
- Przez schodki wejdź na platformę. Nim ją opuścisz, przygotuj snajperkę, z której za chwileczkę sprzątniesz następnych 2 wrogich Ci osobników oraz działko (2-3 strzały powinny w zupełności wystarczyć).
- Kieruj się teraz przez kanion (w międzyczasie możesz zajrzeć do bunkra, tam znajdziesz apteczkę), zabijając po drodze wszystkich strażników. Uważaj na niewidocznych gołym okiem przeciwników na górkach.
- Dochodząc do rogu bądź bardzo ostrożny. Używając taktyki „wychylanie/zoomowanie/zabijanie" rozwal 2 przeciwników, a następnie APC (celuj w działko, bądź cierpliwy - do jego rozwalenia potrzeba 10 strzałów).
- Idź w głąb. Zignoruj rurę z wejściem, zapamiętaj jednak jej położenie - będzie Ci ono potrzebne pod koniec misji.
- Skręć w prawo. Kiedy dostrzeżesz APC na mostku, schowaj się za górą (jego strzały mogą Ci odebrać dużo energii). Dwóch eskortujących strażników skoczy z mostku i zacznie biec w Twoją stronę. Zabij ich.
- Kieruj się w głąb kanionu, zabijając 2 żołnierzy. Ostrożnie podejdź do APC, wybiegnie zza niego 3 przeciwników.
- Zza APC rozwal z wieżyczki zagradzające Ci wejście do kompleksu. W bunkrach znajdziesz zbroję.
- Idź przez tunel, wejdź do bazy, teraz czeka na Ciebie walka z 4 typami, którzy tylko czyhają, by Cię wyeliminować z gry (jeden szczególnie groźny na balkonie). Przejdź przez drzwi na lewo za ostatnim APC. Uważaj na 2 przeciwników.
- Drabiną udaj się na górę, otwórz drzwi i zabij przeciwnika, w środku uruchom panel na ścianie.
- Od tej chwili masz 45 sekund, aby dostać się do wnętrza rury, o której zapamiętanie prosiłem Ciebie kilka punktów wyżej. Dotarłeś już do środka? To dobrze.
- Kolesia na zewnątrz możesz szybko załatwić przez otwór w rurze. Wyczołgaj się z rury i idź w kierunku APC. W pobliżu spotkasz trzech przeciwników. Rozwal także działko znajdujące się nad Tobą.
- Idź do przodu wzdłuż kanionu niszcząc przeciwników. Gdy dojdziesz do wież patrolowych, zniszcz wszystkich żołnierzy. Wywal dziurę w rurze łączącą kanion. Wskocz do niej i kieruj się w głąb, aż wyjdziesz na zewnątrz.
- Po schodach obierz kierunek w górę, przejdź przez drzwi, zabij wszystkich strażników. Po lewej stronie w garażu z APC znajdziesz dziurę. Tam wczołgaj się w kolejną dziurę w podłodze. Tadam! Koniec levelu.

Level 2: Uedineiya Defensive Installation
Lokacja: Uedineiya, Syberia.
Zadania: Wejść do fabryki broni chemicznej, znaleźć i zniszczyć „Nest Egg".

- Wejdź drabiną na górę i zdejmij 3 kolesiów zza APC. Udaj się przez jedyne drzwi i zabij 2 strażników. Na dole w kotłowni znajdziesz zbroję i kilka granatów. Otwórz drzwi i skup siłę ognia na działku. Rozwal przeciwników, przejdź przez drzwi.
- Załatw nieprzychylnie do Ciebie nastawionych osobników, a następnie zejdź schodami na dół, zabij 2 strażników, kolejni czekają na Ciebie na balkonie. Udaj się przez schody do drzwi. Przejdź przez korytarz i podejdź przed kratą. Helikopter wybuchnie, a kraty się otworzą.
- Udaj się przez helipad na drugą stronę. Wewnątrz rozwal 4 przeciwników i uruchom przycisk na panelu otwierający przejście. Wrzuć na dół granat, ten rozwali działko przyczepione do sufitu.
- Kieruj się w głąb, aż dojdziesz do drabiny, zabij przy okazji wszystkich przeciwników utrudniających wypełnienie Twojej misji. Przy murze obierz drogę w prawo, zniszcz kratę (prześwituje przez nią światło). Wczołgaj się przez dziurę, a schodami zejdź na dół. Po zabiciu dwóch przeciwników, skręć w lewo i idź w stronę drabiny.
- Na górze rozwal strażnika, podążaj korytarzem i pozbądź się strażnika. Udaj się tym przejściem na lewo, po drodze zniszcz dwóch strażników.
- Drzwi na górze schodów są „jeszcze" zamknięte (za chwilę wybuch je rozsadzi, więc póki co trzymaj się od nich z daleka).
- Postępuj cały czas w głąb, na mostku rozwalisz 2 przeciwników. Kiedy dojdziesz do dużych podwójnych drzwi, dowiesz się, że wybuch helikoptera rozwalił generatory mocy. Musisz więc je przywrócić.
- Zejdź na dół. Kolejnymi drzwiami dojdziesz do kotłowni, a tam dwoma guzikami włączysz generatory mocy. Wyjdź przez drzwi, w korytarzu zaatakuje Ciebie kilku przeciwników. Powinieneś bez problemu dać sobie z nimi radę.
- Idź cały czas korytarzem w lewo. Kiedy już przejdziesz przez drzwi skręć w prawo i idź prosto. Dojdziesz do korytarza, który odwiedziłeś już raz. Kieruj się tak jak poprzednio.
- Kiedy dojdziesz do drzwi, które ostatnim razem były zamknięte, czeka Cię walka z trzema żołnierzami. Rozwal ich, a skończysz poziom.

Level 3: Uedineniya Chemical Plant
Lokacja: Uedineniya, Syberia.
Zadania: Znaleźć i zniszczyć „Nest Egg".

- Przejdź przez pierwsze napotkane drzwi i rozwal przeciwników. W stacji kontrolnej na panelu znajduje się przycisk, dzięki któremu otworzą się drzwi po lewej. Na przywitanie wyjdzie do Ciebie czterech żołnierzy.
- Przejdź przez nowo otwarte „wrota". Pierwsze drzwi na lewo doprowadzą Cię do małego korytarza. Po prawej spotkasz kilku wojaków za szybą. Zabij ich wszystkich. Nie zatrzymuj się, tylko maszeruj dalej.
- Kiedy pomieszczenie się za Tobą zamknie, przejdź przez drzwi znajdujące się na przedzie. W środku wciśnij guzik po lewej stronie. Wyjdź przez wspomniane już drzwi i idź korytarzem. Po prawej na moście rozwal jedną z szyb i zeskocz na dół. Przejdź przez drzwi (te bez strażnika). Kolejne drzwi doprowadzą Cię do nieco większego pomieszczenia. Na jego końcu skieruj się w prawo. Otwórz drzwi i przez otwór wejdź do zepsutej windy, po czym z niej wyjdź przez kolejny wylot.
- Skręć w prawo i przejdź przez szklane drzwi. Wewnątrz zrób niezbędne porządki i kieruj się naprzód w stronę kolejnego wejścia. Nie skręcaj w lewo, tylko idź na przód. Po lewej stronie na końcu korytarza znajdziesz zawór, odkręć go. Dopiero teraz wróć się do poprzedniego pomieszczenia i podążaj korytarzem w lewo.
- Po skrzyniach skocz do rury wentylacyjnej, tą drogą (prawo, lewo, prawo) podążaj do samego końca. Kiedy już wydostaniesz się na zewnątrz, załatw dwóch żołnierzy.
- Wchodząc w głąb korytarza, zamkną się za Tobą drzwi, a ze ścian wydostanie się trujący gaz. Na szczęście życie uratuje Ci doktorek. Znowu będziesz musiał się kogoś pozbyć - tym razem strażnika.
- Dalej rozwal kolejnych dwóch. Wejdź do windy i wciśnij guzik. Na dole zabij dwóch żołnierzy. Przejdź przez drzwi i wykończ przeciwnika. Przejdź przez kolejne do następnego pomieszczenia. Skręć w prawo, a następnie w lewo. Otwórz dwuczęściowe drzwi.
- Od tej chwili timer zostaje włączony (masz 1 minutę). Idź do windy znajdującej się naprzeciwko, a później do brązowych drzwi. Wewnątrz po załatwieniu jednego strażnika wyłączysz czas.



TIPS & TRICKS

■ ALIEN [illegible] PREDATOR GOLD EDITION

[illegible] grę [illegible] gry [illegible] to nie [illegible] stanu [illegible]

MOTIONTRACKERVOLUME [illegible] ruchu (Mari[illegible])

MOTIONTRACKERSPEED [illegible] (Marine)

[illegible] - odnawia [illegible]

CROUCHMODE (0 or 1) - [illegible] się [illegible]

GOD [illegible]

GIVEALLWEAPONS [illegible]

MARINEBOT (numer [illegible] - [illegible]

PREDOBOT [illegible] - [illegible] datora [illegible]

ALIENBOT - [illegible]

PREDALIENBOT - tworzy [illegible]

PRAETORIANBOT - [illegible] rianina [illegible]

XENOBORG - [illegible] przez [illegible]

LIGHT - [illegible]

SHOWFPS - [illegible] na [illegible]

SHOWPOLYCOUNT - wyświetla [illegible]

LISTVAR - [illegible] pomoc [illegible]

LISTCMD - [illegible] kodów [illegible]

TIMESCALE [illegible] - [illegible]



- Teraz udaj się w stronę drzwi naprzeciwko. Winda przeniesie Cię na sam dół. Tam wystarczy jedynie pokonać kilku przeciwników, by obejrzeć sekwencję końcową.

Misja 5

Level 1: Iraqi Town
Lokacja: Baghdad, Iraq.
Zadania: Znaleźć wejście do bazy Amu, znaleźć i zniszczyć głowicę „Lightfoot".

UWAGI: misję tę możesz załatwić „po cichaczu" uzbrajając się wcześniej w snajperkę. Innym sposobem jest klasyczna prymitywna „rozpierdziucha" (ale jakże przyjemna). Wybór należy już tylko do Ciebie.

- Wychyl się zza drzwi na lewo i załatw dwóch irańskich żołnierzy. Pierwszego zastrzel po prawej (ten uzbrojony jest w rakietnicę - tzw. „rocket-man"). Bądź uważny, po chwili zbierze się kolejna grupka żołnierzy. Wykoś ich wszystkich.
- Idź naprzód za ciężarówkę i wejdź do budynku. W pierwszym pokoju na lewo zabij dwóch strażników. Wyjdź przez okno, kieruj się w stronę wejścia do wieży (naprzód i po lewej stronie znajdziesz wnękę z drabiną). Skocz na dach, następnie na murek i wejdź przez okno po lewej.
- Wewnątrz przeczołgaj się przez okno. Zeskocz na dół, zabij strażnika, wyjdź z pomieszczenia przez drzwi. Na zewnątrz czeka Cię walka z 3 przeciwnikami - w tym jednego „rocket-mana" (załatw go celnym strzałem w głowę). Wejdź przez drzwi. Teraz czeka Cię mała pogawędka z Hawkiem.
- Wydostań się na zewnątrz budynku (nie przez drzwi frontowe). Stojąca obok drabina ułatwi przedostanie się na dach. Skocz (po prawej stronie) na rusztowanie (jeżeli Ci się nie uda, wejdziesz do domku raz jeszcze).
- Otwórz jedyne nie zamknięte drzwi i idź dalej, wyjdź na zewnątrz. Przechodząc obok strażników najnormalniej w świecie (oczywiście, jeśli wcześniej nie wyjąłeś broni), znajdziesz się na dworze.
- Przejdź przez wrota po prawej, żołnierz poprosi Cię o zidentyfikowanie się, pokaż mu w zamian kilka kulek z Twego karabinu.
- Po prawej stronie, przy wrotach strzel w pudła, przeczołgaj się przez dziurę, idź w głąb, omiń schody, zniszcz kolejne pudło i wyjdź na zewnątrz.
- Zejdź ze schodów, by kierować swe kroki przez korytarz, wewnątrz którego zrób totalną masakrę. Wychodząc na dwór uważaj na żołnierzy snajpujących z dachu. Udaj się na lewo. Wejdź do budynku. Schodami dojdziesz na górę, na balkon.
- Idąc dalej, otwierając kolejne drzwi, wchodząc na kolejny balkon, obejrzysz scenkę z Hawkiem. Następnie zeskocz na dół, rozwal wszystkich strażników (i dwa pieski), po prawej otworzą się drzwi budynku, wewnątrz którego po przyciśnięciu guzika, zakończysz poziom. Wystarczy jedynie przejść przez bramę.

Level 2: Iraqi Military Bunker
Lokacja: Baghdad, Iraq.
Zadania: Znaleźć i zniszczyć „Lightfoot".

- Otwórz podwójne drzwi, zabij strażnika (przez kraty) jeszcze przed naciśnięciem przycisku. Gdy zejdziesz na dół, załatw żołnierza i przejdź przez korytarz, za którego wyszedł zabity przed chwilą osobnik.
- W pokoju pozbądź się kolejnego żołnierza, odkręć dwa zawory. Rura wybuchnie, a Ty zejdź na dół i kieruj się w głąb korytarza. Wychodząc z niego, uporaj się z kilkoma strażnikami. Podążaj przez kolejne pokoje, zabijając irańskich strażników. Gdy dojdziesz do pokoju z dwoma drabinami, wejdź po lewej na samą górę. Na zewnątrz czeka Cię mała walka z czterema strażnikami (rzuć granat pod ich nóżki).
- Z przeciwnikami z wieży najlepiej uporać się za pomocą snajperki. W środku wieży odkręcisz zawór, który otworzy kratę. Niszcząc wrogów, dojdziesz do ciężarówki. Kiedy ta odjedzie, odsłoni 3 przeciwników. Rozwalisz ich bez problemu.
- Przejdź obok ciężarówki. Uważaj! Po lewej na murze czyha przeciwnik. Za zakrętem czeka Cię mała walka. Przeciwników najlepiej zdejmij snajperką.
- Przejdź przez drzwi po lewej na końcu drogi. W środku naciśnij guzik i szybko wejdź na platformę. Na górze czeka Cię mała walka z 5 żołnierzami.
- W następnym pomieszczeniu (za ciężarówką), zejdź po drabinach na dół, przeczołgaj się przez korytarz. Idź w głąb.
- Hawk podnosząc most umożliwi Ci dalszą drogę. Zabij strażnika, który strzeże drogi do przycisku. Musisz go nacisnąć. Zejdź na dół, a następnie przejdź przez mostek. Skocz do systemu wentylacyjnego, idź cały czas naprzód, na końcu drogi skręć w prawo.
- Gdy wyjdziesz na zewnątrz, przeskocz na drugą stronę. Czeka Cię jeszcze tylko mała droga przez kolejny szyb wentylacyjny...

Level 3: Iraqi Airfield and Cargo Plane
Lokacja: Baghdad, Iraq.
Zadania: Znaleźć i zniszczyć „Lightfoot".

- Wyjdź na zewnątrz, zabij strażników, wejdź do hangaru koło samochodu. Po lewej znajdują się drzwi - otwórz je! Na zewnątrz czeka Cię mała konfrontacja. Uważaj na snajpera po lewej.
- Idź naprzód przez plac, na końcu po lewej zejdź po schodach i pozabijaj strażników. Przygotuj się na to, że po otworzeniu ognia z tyłu zaskoczy Cię grupa przeciwników - ich celna seria strzałów może się okazać dla Ciebie fatalna w skutkach.
- Na dole, wciskając guzik, otworzysz kratę. Wewnątrz rozwal przeciwników. Na przedzie, wejdź na platformę i wciśnij guzik.
- Wejdź po drabinie, naciśnij przycisk, wskocz na przemieszczającą się platformę, zejdź na dół, przejdź do następnego pomieszczenia, wejdź na górę, zabij strażnika.
- Otwórz drzwi, w środku, czeka Cię mała zasadzka, z którą powinieneś bezproblemowo dać sobie radę. Za Tobą znajduje się pokój kontrolny - musisz tam się rozejrzeć. W środku otwórz kolejne drzwi i idź dalej.
- Kiedy wejdziesz do pokoju z ogromnym strażnikiem rozwal kraty, wejdź do środka, pociągnij dźwignię dwa razy.
- Przejdź przez drzwi po lewej, by wydostać się na zewnątrz. Tam pozbądź się żołnierzy - w tym „rocket-mana", od którego warto pożyczyć rakietnicę by rozwalić nadjeżdżający czołg.
- Idź w stronę płonącego ognia. Przejdź przez wąskie przejście, kosząc za sobą przeciwników. Dojdziesz do samolotu, w którym Hawk rozbraja bombę. Wystarczy jeszcze odeprzeć zmasowany atak przeciwników.

Level 4: The Armory
Lokacja: Nowy Jork, księgarnia.
Zadania: skontaktuj się z Samem i przygotuj do następnej misji.

- Znów księgarnia, znów Sam... Podejdź do niego, wciśnij klawisz „use". Sam doprowadzi Cię do tajnego pokoju, w którym dowiesz się o wszystkich szczegółach kolejnej misji, którą zajmiemy się za miesiąc.

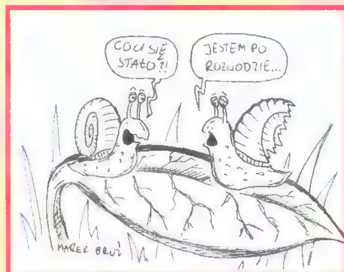
FRAGGIN' MAESTRO!

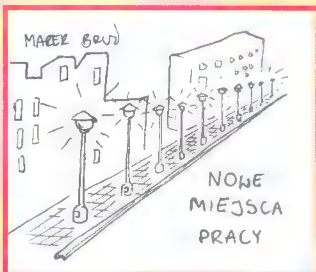


NA WESOŁO

Witajcie! Wakacje są, kurcze, i leżymy se na plaży i se czytamy dowcipy, no... to czytajmy!

Wasz HOT





Filip Rzechowski z Gdyni nadesłał:

■ Co to jest pojęcie czasoprzestrzeni w wojsku?
To jest kopanie dołu od rana do wieczora.

■ Ile żołnierz ma par butów i z czego?
Żołnierz ma dwie pary butów, z czego jedna w magazynie.

■ Major: Woda wrze w 90 stopniach.
Cisza na sali. Po chwili student mówi:
- Mnie uczyli, że w 100 stopniach.
Major: W 90 stopniach!
Inni studenci zaczynają się śmiać.
Major sprawdza w notatkach:
- Przepraszam, 90 stopni to kąt prosty.

■ Kałuża to akwen wodny, o bliżej nieokreślonych własnościach strategicznych, do przebycia którego wojsko nie potrzebuje sprzętu zmechanizowanego.

■ Spadochroniarz: Jestem na wysokości 100 metrów nad ziemią. Czy mogę otworzyć spadochron?
Major: Jeszcze nie.
Spadochroniarz: Jestem na wysokości 50 metrów nad ziemią. Czy mogę otworzyć spadochron?
Major: Jeszcze nie.
Spadochroniarz: Już tylko pięć metrów.
Major: A co z tej wysokości nie skoczysz bez?

■ Ruscy żołnierze uciekają przed niemieckimi. Rosjanie schowali się w studni, a Niemcy zatrzymawszy się przy niej, zastanawiają się dokąd mogli uciec ścigani:
- A może poszli do lasu...
- A może poszli do lasu... - wtórują im Rosjanie z wnętrza studni.
- A może schowali się w studni?
- mówią Niemcy.
- A może schowali się w studni?
- powtarzają Rosjanie.
- A może wrzucimy tam granat?
- A może poszli do lasu?

■ Na komisji wojskowej pytają poborowego:
- Do you speak English?
- Heee???
Pytają następnego:
- Do you speak English?
- Heee???
I następnego:- Do you speak English?
- Yes, I do.
- Heee???

■ Dowódca kompani wzywa kaprala:
- Trzeba powiedzieć delikatnie Kazikowi, że umarł mu ojciec.
- Tak jest - mówi kapral.
Później na placu.
- Kompania, zbiórka! - woła kapral - Kto ma ojca wystąp!...A ty Kazik, gdzie się pchasz baranie?

■ Odbywa się musztra. Żołnierze staja w szeregu. Kapral daje komendę:
- Prawą nogę do góry podnieść.
Kowalskiemu się pomyliło i podniósł lewą nogę. - Kapral patrzy się wzdłuż szeregu i krzyczy:
- Co za dureń podniósł obie nogi?!

■ Pamiętnik partyzanta:
Poniedziałek: Goniliśmy Niemców po lesie.
Wtorek: Niemcy nas gonili po lesie.
Środa: Goniliśmy Niemców po lesie.
Czwartek: Niemcy nas gonili po lesie.
Piątek: Goniliśmy Niemców po lesie.
Sobota: Niemcy nas gonili po lesie.
Niedziela: Gajowy się wkurzył i wypieprzył wszystkich z lasu.

■ W armii rosyjskiej postanowiono wprowadzić zmiany:
- Od dzisiaj - mówi dowódca - będziecie codziennie zmieniać koszule tak jak w armii amerykańskiej.
- No to będzie trzeba ustalić kto z kim...

■ Podczas zbiórki kampanii kapral mówi:
- Ci co znają się na muzyce wystąp.
Wystąpiło czterech:
- Trzeba mu wnieść pianino na ósme piętro.

■ - Kowalski, powiedzcie, co będzie, jak wam odstrzelą ucho?
- Będę trochę gorzej słyszał.
- A co będzie, jak wam odstrzelą drugie ucho?
- Nie będę nic widział, bo mi hełm spadnie na oczy.

■ Saper myli się w życiu dwa razy. Pierwszy raz wtedy, gdy zostaje saperem.

■ Spotyka się dwóch kolegów:
- Gdzie pracujesz?
- W odlewni.
- A co tam robisz?
- Tajemnica wojskowa.
- A ile ci płacą?
- Dwa złote od granatu, pięć od bomby.

■ - Panie kapitanie, mam czterech jeńców.
- To daj ich tu!
- Ale oni nie chcą mnie puścić.



NAGRODY OTRZYMUJĄ:
- Filip Rzechowski
- Marek Bruź

LISTY



Pozdrawiam Was, moi dzielni wojacy, nieustępliwi stratedzy, wymiatający najemnicy, żądni sławy i mamony biznesmeni i ci, no... pogromcy Sapera! **JAGD52**



Było to tak zwane [illegible]

Ponieważ wszystko (czyli redakcyjny cyklometr podłączony do ściennego zegara z kukułką wiszącego obok kalendarza na ubiegły rok) wskazuje na to, iż wreszcie nie przesiadujecie w tak zwanych ławkach w tak zwanej szkole.

Co to się oznacza? To się oznacza, że wreszcie można swobodnie pogiercować bez ciągłego gaworzenia ze strony ciągle rozztoszczonych pedagogów i sfrustrowanych rodziców (że o nieszczęsnych naszych małżonkach nie wspomnę!). Pora wrócić na łono prawdziwej, komputerowej zadymy. Wreszcie zostawimy za sobą spanikowanych i wiedzących lepiej rodzicieli. Czas odsapnąć w ciepełku procka!

Na początek nieco porad dla sfrustrowanych pogrywaniem w prawdziwie mistrzowski produkt, jakim bez wątpienia jest „Faraon".

„Mam wielandzi problemas. Rzecz idzie o to, że podczas zabawy z „Faraonem" nie mogę za żadną cholerę wydobywać kopalin. Mam scenariusz, w którym gospodarka została nastawiona na rolnictwo i ciągle brakuje mi kasy, wszystkie inwestycje leżą."

Jako dobry gubernator prowincji musisz wiedzieć, że w zasadzie rzadko która zdoła się utrzymać z własnych tylko działań. Trzeba się pobawić makroekonomią i postawić na import/eksport. Mapa główna kryje najszybsze rozwiązanie. Musisz sprawdzić, które z miast potrzebuje Twoich towarów i nawiązać z nim dobre stosunki handlowe. Karawany kupców z tego obiektu szybko wymiotą Twoje magazyny z niepotrzebnych towarów zostawiając to na czym Ci najbardziej zależy. Nie martw się, komuna też o tym nie wiedziała...

A teraz wieści z sieci! Odpowiadam po kolei, punkt po punkcie:

1. GK kupuję od 2 lat. Spodobały mi się, gdyż bardzo ciekawie oceniaIiście recenzowaną grę. Obok ogólnej oceny wystawione były dodatkowo za: grafikę, dźwięk, oryginalność i grywalność. Pozwalało to dokładniej poznać daną grę. Odkąd połączyliście się z PC Gamerem, dodatkowe oceny znikły.

Już tłumaczę. Po prostu uprościliśmy i zunifikowaliśmy proces przyznawania ocen. Bardzo trudno było obiektywnie wymierzyć każdy z produktów w poszczególnych kategoriach, stąd staramy się za wszelką cenę potrzebne Ci dane wkładać w główny opis.

2. W ramce z oceną zawsze piszcie oceny alternatywnych gier (nawet jeśli ich nie recenzowaliście, to ściągnijcie z innych gazet).

Nasz system ocen jest... nasz. Nie będziemy wspierać się konkurencyjnymi danymi lub brać je z sufitu. Po prostu jesteśmy odpowiedzialni za wszystko, co w piśmie zawarte. Ende!

3. Chciałbym, żeby przy każdej recenzji dodawana była ramka OGRANICZENIA SYSTEMOWE.

Znajdziesz je przy najważniejszych produktach, które w danym numerze traktowane są jako wiodące. Prawda jest taka, że umieszczane przez producentów na pudełkach wymagania wystarczą do URUCHOMIENIA gry - bezstresowe granie zaś w nią, to coś innego. Twój patent wart jest staranniejszego przemyślenia. Dzięki!

4. W numerze 6/00 mój cedek był przyklejony do stron wewnątrz gazety i jeszcze zanim go odkleiłem, to dwie kartki (str. 69-72) były podarte w miejscu, gdzie przykleiliście CD - za to dla Was duży minusik.

Sorry, to nie my przyklejamy krążki do pisma, ale kolejne z ogniw w technologicznym łańcuszku produkcji GK. Hot z młotowiertarką ruszył na łowy, więc podobne historie nie powinny się już powtarzać. Przepraszamy!

SKRÓTY

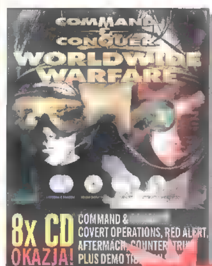


[illegible] na głowie...

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA. PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

PROMOCJA PRENUMERATY

***Każdy** kto do 25. lipca zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma **za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!** Oto aktualna oferta:*



WORLDWIDE WAR



DAIKATANA



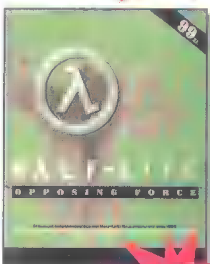
SHOGUN PL
TERMIN REALIZACJI LIPIEC



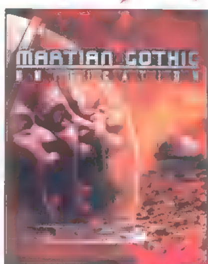
LEMMINGI REWO



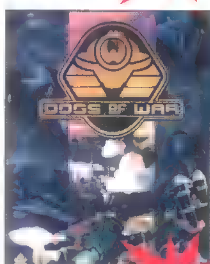
FREESPACE 2



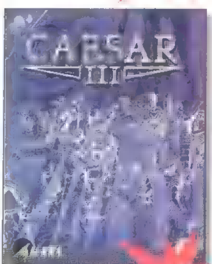
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
WYMAGA: HALF-LIFE



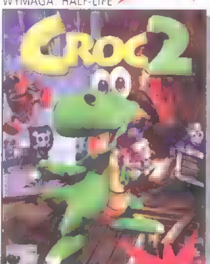
MARTIAN GOTHIC



DOGS OF WAR



CAESAR III



CROC 2



GTA 2 PL



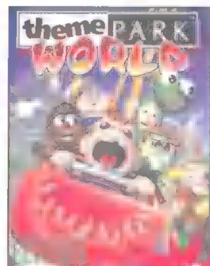
THEOCRACY PL

Jak zamawiać.** Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 139,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliższego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. Prosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, ale do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry nastąpi w przeciągu 45 dni i nadana zostanie oddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem: **reklamacje@cgs.com.pl

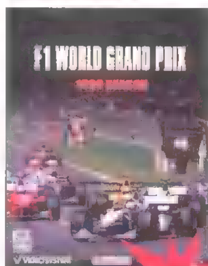
DALSZY CIĄG OFERTY

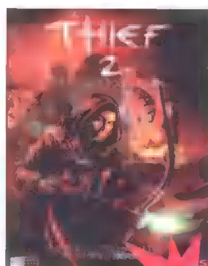
PROMOCJA PRENU

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW

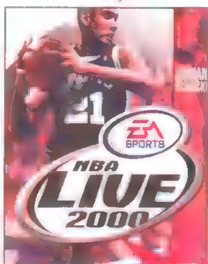

THEME PARK WO GRATIS


TIBERIAN SUN GRATIS


F1 WORLD GP GRATIS

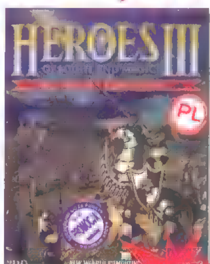

THIEF 2 GRATIS


CM SEZON 99/0 GRATIS

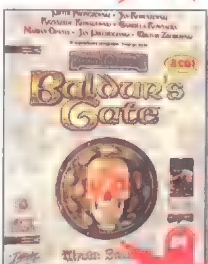

NBA LIVE 2000 GRATIS

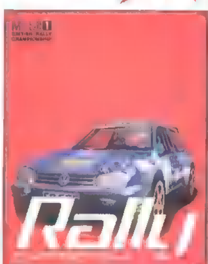

EURO 2000 GRATIS


NOX GRATIS


HEROES M&M 3 GRATIS

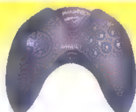

RAILROAD TYCO GRATIS


BALDUR'S GATE GRATIS


RALLY CHAMPIO GRATIS

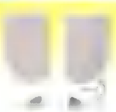

JP269 PC INTRUDER


MT-150 PC SMART HAND PRO


SV-228 MEMORAY PAD


MT-151 PC DUAL


MT-301


MT-306


MT-308

MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM

pokwitowanie dla wpłacającego

zł ... gr ...

słownie złotych ... groszy jak wyżej

wpłacający ...

ulica ...

kod ... miasto ...

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ... gr ...

słownie złotych ... groszy jak wyżej

wpłacający ...

ulica ...

kod ... miasto ...

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł ... gr ...

słownie złotych ... groszy jak wyżej

wpłacający ...

ulica ...

kod ... miasto ...

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla poczty

zł ... gr ...

słownie złotych ... groszy jak wyżej

wpłacający ...

ulica ...

kod ... miasto ...

na rachunek

COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel — pobrano opłatę — zł

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

*Na zamieszczonym obok **blankiecie** należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o **czytelne wypełnienie** blankietu! **Uwaga,** nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!

GK 6/00	5.50 zł	GK 5/00	5.50 zł	GK 4/00	5.50 zł
GK CD 6/00	11.95 zł	GK CD 5/00	11.95 zł	GK CD 4/00	11.95 zł
DVD 6/00	24.90 zł				
GK 3/00	5.50 zł	GK 2/00	5.50 zł	GK 1/00	5.50 zł
GK CD 3/00	11.95 zł	GK CD 2/00	11.95 zł	GK CD 1/00	11.95 zł
GK 12/99	4.99 zł	GK 11/99	4.99 zł	GK 10/99	4.99 zł
GK CD 12/99	9.95 zł	GK CD 11/99	9.95 zł	GK CD 10/99	9.95 zł
GK 9/99	4.99 zł	GK 8/99	4.99 zł	GK 7/99	4.99 zł
GK CD 9/99	9.95 zł	GK CD 8/99	9.95 zł	GK CD 7/99	9.95 zł

PROMOCJA *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

---

zamawiam prenumeratę miesięcznika

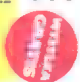
Gry Komputerowe

od numeru .... wrzesień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00



wybieram ....

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

---

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... wrzesień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00



wybieram ....

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

---

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... wrzesień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00



wybieram ....

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

---

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru .... wrzesień / 2000

☐ 6 numerów z CD 59.70
☐ 6 numerów bez CD 33.00
☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ... 139.00



wybieram ....

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego



Microsoft Internet Explorer
Widok Przejdź Ulubione Pomoc
Zatrzymaj Odśwież Start Szukaj Ulubione Historia
empik.com/sklep/
WITAMY W INTERNETOWYM SKLEPIE EMPIK
sklepie EMPiK !
twa na zakupy do księgarni, perfumerii i stoiska z



AGS New Media

ODKRYJ FASCYNUJĄCY ŚWIAT
GRAFIKI KOMPUTEROWEJ

tworzenie grafiki • cyfrowa obróbka obrazu • kompozycja • efekty specjalne • 3d • www

computer arts edycja polska

Kreatywny Magazyn o Sztuce Komputerowej • Mac & PC

Image Now
Kredo tej ekipy to "różnorodność, elastyczność i talent"

FreeHand 9
30 dniowe demo plus warsztat

Cinema 4D XL
Recenzja jednej z popularnych aplikacji 3D

Adobe LiveMotion
Przedstawiamy wersję trial „Zabójcy Flasha"

Director 8 Shockwave Studio
Recenzja plus demo pakietu Macromedii

Skanery płaskie
Pomagamy Ci wybrać najlepszy sprzęt

computer arts interactive
dysk 12 PC/Mac czerwiec 2000

FreeHand 9 (Dual) – Demo najnowszej wersji aplikacji wektorowej Macromedii
Dreamweaver 3.1 (Dual) – Upgrade dla posiadaczy wersji 3.0
Image NOW (Dual) – Multimedialna prezentacja agencji reklamowej z Dublina

Pojedynek pakietów do animacji dla WWW
Adobe LiveMotion vs Flash 4 (Dual)
Sprawdźcie sami, który z nich jest lepszy

Co zyskasz czytając Computer Arts?

- Nauczysz się korzystać z najpopularniejszych programów graficznych dzięki specjalnym kursom zamieszczonym w piśmie.
- Poznasz tajniki cyfrowej obróbki obrazu w oparciu o program Photoshop – comiesięczny cykl praktycznych ćwiczeń.
- Dowiesz się, w jaki sposób powstają m.in. gry komputerowe.
- Poznasz tajniki realizacji najwspanialszych efektów specjalnych wykorzystywanych w filmowyh superprodukcjach.

Jeśli chcesz być lepszy od innych, *czytaj Computer Arts. Każdy numer zawiera krążek CD dual format PC/Mac na którym znajdziesz elementy graficzne do samodzielnych ćwiczeń, fantastyczne galerie dzieł stworzonych przez światowej sławy grafików komputerowych, niesamowite, komputerowo renderowane filmy, dziesiątki przydatnych programów do grafiki.*

PROMOCJA!

Możesz otrzymać komplet promocyjny sześciu kolejnych numerów pisma 1-6/99 w cenie 60,00 zł lub nabyć pojedynczo dowolny numer w cenie 15,00 zł/egz.

Aby zamówić pisma należy zwykłym przekazem pocztowym nadać pieniądze na adres: Computer Arts, 04-202 Warszawa, ul. Marsa 6.

Na odwrocie blankietu, w miejscu na korespondencję należy podać tytuł pisma i zamawiane numery.

„Computer Arts Polska Edycja" jest odpowiednikiem najpopularniejszego w Wielkiej Brytanii magazynu o grafice komputerowej.